GMSR3 2123F

Accessoire

Advanced Dungeons & Dragons®

Guide du Maître

Supplément de Règles

Le Catalogue des Armes et Équipements

TSR

Advanced
Dungeons & Dragons®

Le Catalogue des
Armes
et
Équipements





Table des matières

Introduction **3**
Armures **4**
Équipement pour les montures **40**
Armes **51**
Équipement de l'aventurier **107**
Vêtements **114**

Crédits

Conception : Grant Boucher (armures)
Troy Christensen et Jon Pickens
(équipement pour les montures, équipement de l'aventurier)
John Terra (armes)
Scott Davis (vêtements)
Révision : Anne Brown, Jon Pickens

Illustrations en couleurs : Daniel Horne, Erik Olson, Keith Parkinson, Michael Weaver
Illustrations en noir et blanc : Kelly et Laura Freas, Mark Nelson, Karl Waller (armures)
Valerie Valusek (équipement pour les montures)
Stephen Sullivan (armes)
Ken Franck (équipement de l'aventurier)
Ned Daméron (vêtements)

Composition : Gaye O'Keefe
Production : Sarah Feggestad
Traduction : Christine Hamman
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Lynda Spalding, TSR Ltd.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 29 2

2123F



Introduction

Maîtres de Donjon du monde entier, détendez-vous!

Jusqu'à présent, vous deviez tous éviter et contourner les questions sur les armures, la longueur des épées et les lames (ou l'absence de lame) des armes d'hast. Au mieux, vous disiez, "Ça ressemble à..." Au pire, vous deviez rechercher de telles informations à la bibliothèque.

Certains d'entre vous ont la chance d'être calés en histoire et connaissent déjà la réponse à de telles questions. Mais pour les autres, ce livre contient l'information tant attendue.

Le *Catalogue des Armes et Équipement* est la compilation la plus complète sur les renseignements se rapportant aux armures, aux armes et aux équipements pour AD&D® à ce jour. Il est prévu pour aider à la fois les MD et les joueurs à comprendre et à utiliser au mieux la grande variété des équipements disponibles. Nous avons ajouté d'abondantes illustrations afin de rendre ce livre aussi convivial que possible.

Pour les MD : Sachez que l'information donnée dans cet ouvrage comprend une grande variété d'équipements adaptés à plusieurs styles de campagnes. N'hésitez pas à opposer votre veto pour certaines armes ou armures, afin qu'elles soient adaptées à votre propre monde de campagne. L'intention de ce livre n'est pas de munir les aventuriers de toutes les armes connues par l'homme ; il veut simplement développer les choix existants. Sentez-vous libre de rejeter certains objets qui ne s'accordent pas au plan grandiose de votre campagne.

Authenticité historique : Tous les efforts ont été faits pour s'assurer que l'information présentée ici est historiquement authentique. Toutefois, les historiens sont souvent en désaccord entre eux, faisant apparaître des opinions opposées dans la documentation. Si vous êtes convaincu que nous avons commis une bévue, nous serions toujours heureux de l'apprendre par courrier ; toute documentation que vous pourriez fournir serait appréciée.

Armes : Comme partie la plus longue de ce livre, le chapitre sur les armes possède certaines caractéristiques propres. Vous y trouverez en *italiques* les commentaires d'aventuriers expérimentés. On les cite pour offrir de nouvelles idées pour l'interprétation d'un personnage. Vous trouverez également un grand nombre d'articles encadrés. Ces encadrés contiennent des entrefilets historiques intéressants qui pourraient fournir des idées pour l'interprétation et qui sont aussi tout simplement amusants à lire.

En gardant tout cela à l'esprit, vous êtes prêt à aller de l'avant et à vaincre. Avec l'espoir que ce *Catalogue des Armes et Équipement* vous y aidera !



CHAPITRE

1 Armures

Armure matelassée ou gambison (CA 8) 5 PO

Description : L'armure matelassée, appelée aussi *gambison*, est le type d'armure le plus simple fait par l'homme. Elle consiste en deux ou plusieurs couches d'étoffes doublées d'ouate et cousues ensemble pour former le matelassage.

Le gambison couvre généralement la poitrine et les épaules, mais on en a déjà vu qui recouvraient tout le corps.

Utilisation en campagne : On trouve le plus souvent le gambison chez les pauvres et les combattants les plus inexpérimentés. Sous aucun prétexte on ne verrait des forces armées se laisser surprendre en gambison. La nature encombrante et limitée de cette armure en fait le substitut médiocre d'une robuste tenue en cuir (*infra*).

Les milices de village, les groupes de bandits néophytes, les bandes urbaines et les hordes de barbares primitifs sont les utilisateurs habituels du gambison. En bref, cela comprend tous ceux qui ne peuvent pas se procurer d'armure de cuir (c'est-à-dire les vrais démunis), les cultures qui ne connaissent pas la technique du tannage de la peau (c'est-à-dire les vrais primitifs), ou ceux qui n'ont pas d'autre choix dans les moments difficiles (c'est-à-dire les vrais désespérés).

Le gambison peut être réalisé par toutes les races ou nations. C'est pourquoi il est une protection courante pour les classes les plus pauvres. Comme il ne faut rien de plus qu'une simple aiguille à coudre et du fil pour faire un gambison complet, les aventuriers de bas niveau ou aux abois qui ont besoin d'une protection supplémentaire peuvent en général confectionner sommairement un gambison complet en moins de deux jours. La solidité et le confort procurés par l'ensemble fait soi-même varient bien sûr en proportion directe de l'habileté de l'armurier occasionnel. Pour les besoins du jeu, plusieurs couches de tissus épais ou de fourrures peuvent être considérées comme une armure matelassée dans le but de déterminer la classe d'armure de base d'un personnage.

Le gambison, qui n'a que peu de différence avec plusieurs épaisseurs de vêtements, a tendance à se salir et à s'user facilement. Bien que les tenues confectionnées de neuf soient vendues bon marché, l'armure matelassée doit être remplacée souvent, même si elle est bien entretenue. Les poux, la sueur, la crasse, les puces et les autres insectes, tous y trouvent leur compte.

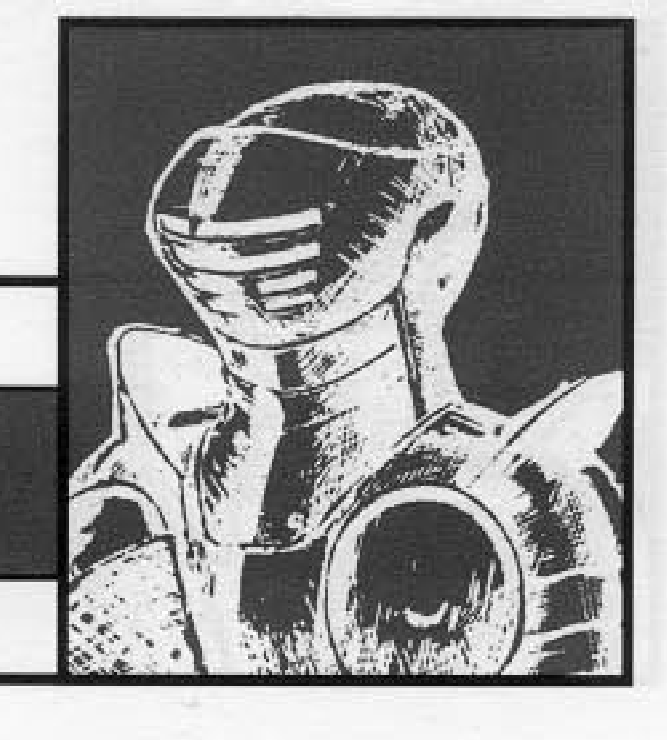
Si le MD juge qu'une armure matelassée n'en a plus que pour quelques jours, sa classe d'armure saute d'un cran (CA 9). L'armure, à présent pourrie et déchirée, ressemble fort à un vêtement épais. Ce qu'il faut noter, c'est qu'une armure particulièrement souillée réduit les jets de sauvegarde du porteur d'armure contre les maladies et les sorts de contamination de -2.

Dans des conditions idéales, on devrait remplacer un gambison chaque mois. Cependant, dans le cas de traversées de marécages particulièrement infestés ou de forêts bourrées de monstres, le gambison devrait pouvoir être remplacé au bout de quelques jours. Dans tout voyage prolongé, on devrait emporter des gambisons de rechange, comme si c'étaient des vêtements de rechange. Trop de parcimonie avant un voyage peut entraîner une grande incommodité dans l'avenir.

Naturellement, ceux qui ne peuvent pas se procurer de meilleure armure s'efforcent de lui donner la meilleure apparence dès qu'ils le peuvent. Personne ne souhaite donner l'impression qu'il est équipé à bon marché ou qu'il est aux abois, surtout lorsqu'il c'est le cas. De fait, la décoration des gambisons est la forme la plus habituelle "d'amélioration" de l'apparence de ses forces armées. Toutes les armées et les nations possèdent des bannières et des boucliers parés à leurs couleurs, et ces couleurs sont souvent reprises sous forme de motifs cousus sur l'étoffe de leur armure matelassée. Cela s'est souvent vu lorsque le roi ou le noble local recrute hâtivement la milice de fermiers locaux pour défendre ses terres ou pour l'aider à lancer un assaut. Les épouses, les sœurs et les filles confectionnent rapidement ce qu'elles peuvent pour protéger leurs maris, leurs frères et leurs fils à peine entraînés. Les couleurs du seigneur peuvent être soit capitonnées dans la matière de l'armure à la manière d'un damier, ou peintes ou teintes sur la protection hâtivement confectionnée.

De la même manière, on sait que les plus infâmes des chevaliers mauvais se servent de gambisons pour déguiser leur propres soldats en paysans des rangs adverses, prenant un avantage indirect du manque bien connu d'entraînement de la milice au combat.

Cela n'est qu'une des nombreuses raisons pour lesquelles les guerriers de niveau 0 ne sont jamais craints ni respectés par les forces armées. Certainement que dans le cas d'un gambison, on reconnaît un valet d'après sa tenue.





Armure de cuir ou cuir bouilli (CA 8) 5 po

Description : L'armure de cuir, malgré la fausse idée répandue, n'est pas douce et souple comme l'est le cuir qui sert à faire les bottes d'un rôdeur ou la robe d'un druide. Ce type de cuir n'offre pas plus de protection qu'un vêtement courant.

L'armure de cuir est en fait résistante et rigide, après avoir été durcie dans de l'huile bouillante puis étirée sur le modèle en bois ou en pierre d'une poitrine d'homme ou de femme. La cuirasse et les défenses des épaules qui en résultent sont combinés à une tunique ou à une toge et, sous des climats plus froids, à des jambières en laine ou en cuir souple.

Utilisation en campagne : C'est le type le plus courant des armures "modernes". On trouve aisément les matériaux (cuir et huile) dans tous les pays civilisés. Seule la technique pour le bouillissage et le modelage du cuir est nécessaire, et ce n'est pas un exploit difficile pour un tanneur.

Cette armure est à la fois bon marché et solide. Comme le cuir est extrêmement raide, on ne lui donne jamais de forme plus large qu'un plastron lors de sa fabrication, évitant toute limitation de mouvement. Naturellement, cette conception signifie que le cuir bouilli n'offre pas de protection aux jointures, mais cela s'applique à la plupart des armures, et c'est un problème que toutes les races civilisées ont tenté de surmonter depuis que les guerres ont commencées.

Dans de rudes situations de combat, le cuir bouilli peut devoir être remplacé chaque semaine. Toutefois, l'armure est facilement nettoyée, elle n'est qu'à peine affectée par les intempéries, et elle résiste à tout sauf aux profondes entailles. Cela signifie qu'une bonne armure de cuir peut être portée tous les jours durant plusieurs mois sans qu'il soit nécessaire de la remplacer. Bon nombre de guerriers à la retraite et de miliciens des classes moyennes possèdent une armure de cuir entreposée quelque part, qu'ils ressortent et polissent au moins une fois par an.

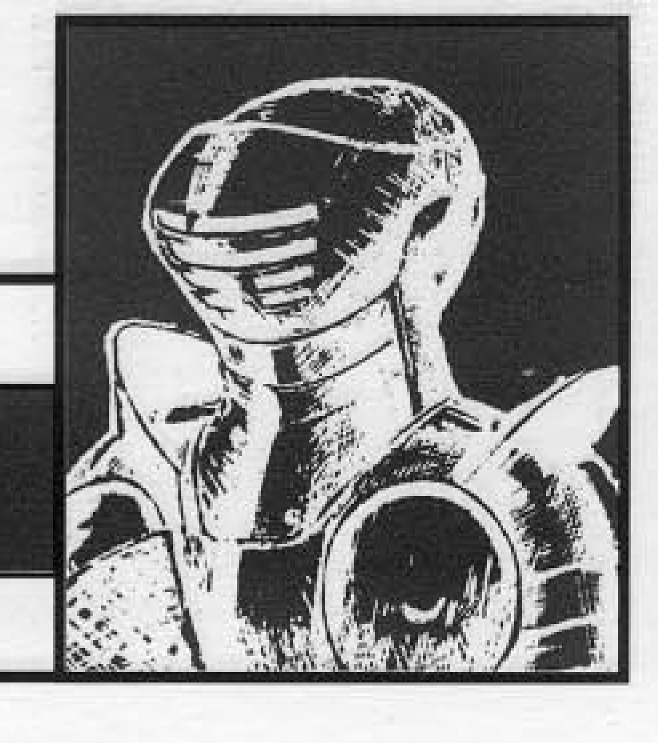
Comme le cuir brut est dérivé du quotidien de la vie médiévale (c'est-à-dire l'alimentation à base bœuf et d'autres viandes), le cuir bouilli est très utilisé dans les sociétés civilisées. Même des communautés rurales n'ont presque pas de mal à fabriquer en quelques jours des armures de cuir pour leurs troupes.

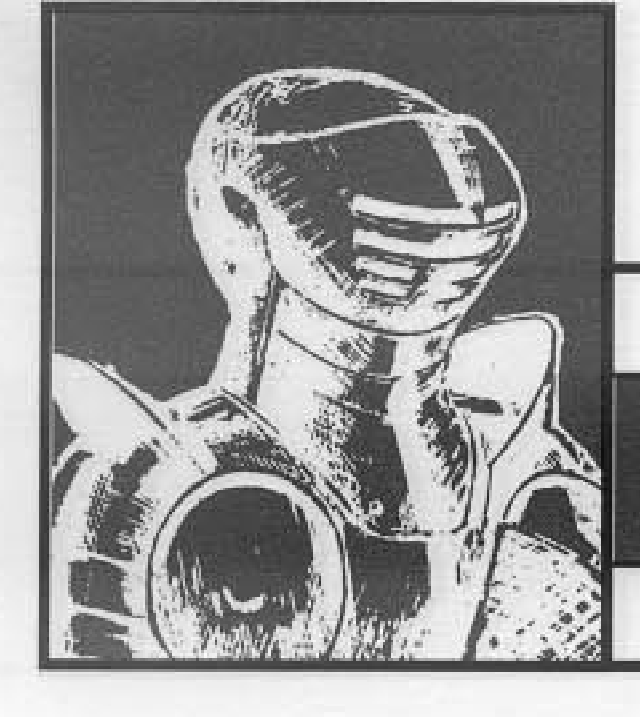
Les vaches ne sont pas la seule source de peaux de tannage. Les chevaux, les moutons et les chameaux peuvent aussi bien être utilisés. En résumé, la créature doit posséder une peau plus épaisse que celle d'un homme normal, sans être aussi épaisse que celle d'un éléphant ou d'un ours. Les peaux de ces dernières créatures, une fois tannées, deviennent des armures de peau (*infra*).

Les forces humaines irrégulières (par exemple les milices et les troupes, les citoyens, les roturiers juste au-dessus du niveau du paysan, les barbares, l'infanterie légère et les fantassins de marine) sont les premières à se servir d'armures de cuir, pour les raisons suivantes: a) le cuir bouilli est nettement moins cher et plus facilement disponible qu'une armure de métal ; b) l'armure peut être portée durant de longues périodes sans provoquer davantage de fatigue ou de maladie ; c) la méthode de production est tellement simple que plusieurs armées peuvent confectionner de nouvelles armures complètes à partir du bétail saisi sur les territoires qu'elles viennent de mettre à sac, en général dans les délais toujours insuffisants avant de devoir affronter les défenseurs ; et d) elles peuvent être stockées durant des années sans nécessiter l'entretien excessif des armures de métal qui sont sujettes à la rouille.

Un autre avantage de l'armure de cuir, particulièrement prôné par ceux dont la conviction n'est pas des plus recommandable, est la facilité avec laquelle elle peut être rendue silencieuse. Alors que le cuir bouilli n'est habituellement pas bruyant, ses boucles et ses fermoirs ont tendance à cliqueter et à tinter. Contrairement à l'armure de métal, l'armure de cuir est aisément assourdie par les vêtements ce qui lui permet ainsi de faire peu de bruit pendant les mouvements habituels. Des couches de vêtements supplémentaires étouffent davantage les sons provoqués par le porteur d'armure alors qu'il se dissimule. Il y a plus de roublards qu'on ne peut en compter qui doivent leur vie à une armure de cuir assourdie.

La liberté de mouvement, la protection générale adaptée, le peu de bruit, la grande disponibilité et le prix bas en font l'armure privilégiée de toute la population humaine.





Armure de cuir clouté ou besantine (CA 7) 20

Description : L'armure de cuir clouté, ou besantine, n'a que peu de points communs avec l'armure de cuir normale. Alors que l'armure de cuir est une carapace durcie, l'armure de cuir clouté est douce, souple et renforcée par des centaines de rivets en métal. Les rivets sont tellement proches les uns des autres qu'ils forment un revêtement flexible en métal dur qui détourne les attaques cinglantes et tranchantes. Le support de cuir souple n'est qu'un moyen de garder les rivets en place.

Utilisation en campagne : La besantine est appelée "la cotte de mailles du pauvre", de par ses composants métalliques et son prix peu élevé. Elle est plus utilisée par la population moyenne que ce que la plupart des gens pourraient penser, car, contrairement aux autres types d'armures en mailles, celle de cuir clouté est relativement facile à confectionner.

Bien qu'un support de cuir souple soit le plus résistant et le plus confortable, n'importe quel vêtement robuste peut servir de support aux rivets. Les rivets eux-mêmes sont également faciles à trouver, puisque tout, des clous aux cailloux, a été substitué à un moment ou à un autre durant les périodes de détresse. En général, tant que le support est en bon état et que les rivets sont suffisamment durs pour supporter un coup oblique, l'armure ainsi composée devrait être considérée comme une besantine en ce qui concerne le poids et la protection.

La besantine, ainsi que la brigandine (décrite plus loin), est habituellement portée par les pirates et les autres marins. Elle offre une meilleure protection que l'armure de cuir normale, ce qui est un point décisif durant un combat naval au cours duquel un bouclier ne serait pas pratique (un bouclier est inutile lorsque l'on grimpe ou lorsque l'on se bat dans les gréements d'un navire).

En ce qui concerne la nage, le poids du cuir clouté est nettement inférieur à celui d'une armure de métal, et l'élasticité d'un support de cuir souple convient mieux à des activités aussi astreignantes. En effet, lors de courts séjours dans l'eau, manœuvrer dans du cuir clouté est aussi aisé que de bouger dans un plastron de cuir normal. C'est pourquoi la plupart des mercenaires marins et des pirates préfèrent porter du cuir clouté comme armure à tout faire. Les contingents marins entraînés toutefois, dont la principale fonction est l'abordage, portent habituellement du cuir normal et un bouclier.

Des marchands pingres, qui sont plus près de leurs pièces d'or qu'ils ne veulent bien l'admettre, achèteront souvent des armures de cuir clouté pour équiper les gardes qu'ils ont engagés. Quoi qu'il en soit, ces grippe-sous payent pour la protection d'une manière ou d'une autre, puisque la besantine a tendance à s'user plutôt rapidement. Non seulement le support souple s'use aussi rapidement qu'un vêtement épais, mais les clous de métal ne peuvent être fixés qu'en leur faisant traverser le cuir, ce qui affaiblit considérablement la solidité de l'ensemble du support. Il peut éventuellement arriver que les trous s'agrandissent et que les rivets tombent. L'armure de cuir clouté connaît aussi les mêmes problèmes dus à la sueur, à la crasse et aux insectes que l'armure matelassée (*supra*).

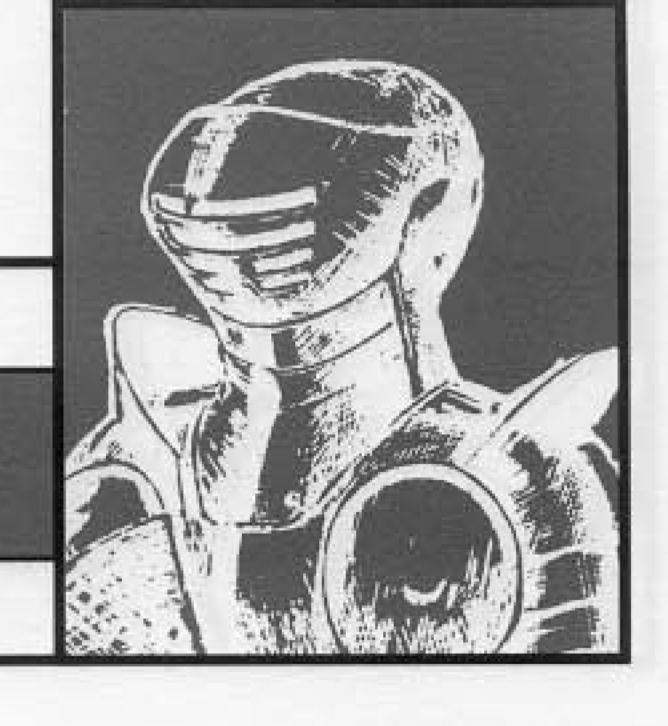
L'armure de cuir à pointes

Une variation de la besantine que l'on peut trouver quelquefois chez les barbares des pays nordiques (et, bizarrement, chez certains clans des géants des montagnes) est l'armure de cuir à pointes. Comme son nom l'indique, l'armure de cuir à pointes est une armure de cuir cloutée sur laquelle les rivets ont été rehaussés de pointes acérées (des êtres plus intelligents s'inquiéteraient de monter des pointes sur leurs armures, dans le cas où elles se déchausseraient et tomberaient, sans parler des problèmes posés par l'empaquetage ou le stockage de l'armure).

Renverser et saisir celui qui porte une telle armure inflige des dégâts supplémentaires basés sur la taille du porteur d'armure. Une petite créature inflige 1 à 2 points de dégâts par perforation, une créature de taille normale en inflige 1 à 3 points, et une grande créature en inflige 1 à 4 points. Ces valeurs sont à considérer pour chaque attaque individuelle, et non pas à chaque round au cours duquel la créature est saisie.

L'armure à pointes est en général confectionnée sur mesure et revient à environ 150 % du prix d'une armure de cuir cloutée normale.

L'armure à pointes est quelquefois utilisée pour équiper les gladiateurs et les autres spécialistes du combat.





Cuirasse ou armure de peau (CA 6)

15po

Description : Cuirasse est le nom généralement utilisé pour désigner l'armure de peau. Elle est constituée de la dépouille épaisse d'un très grand animal (d'un éléphant, par exemple) ou de plusieurs épaisseurs de cuir normal d'animaux courants comme la vache.

Utilisation en campagne : L'armure de peau est bien trop épaisse, trop lourde et trop rigide pour être utilisée communément dans les cultures humaines avancées. Son poids est comparable à celui de la cotte de mailles, mais sa protection en est inférieure. L'usage de l'armure de peau est cependant répandu parmi les peuplades d'humanoïdes barbares à travers les sombres forêts et les jungles embrumées du monde.

De par sa conception simple, toute race possédant une intelligence faible ou au-dessus peut confectionner une armure de peau appropriée. Tout ce qui est nécessaire, c'est un animal mort et quelqu'un pour se revêtir de la dépouille. Étant donné qu'aucun effort de tannage de la peau n'est nécessaire pour obtenir une protection de base, les créatures qui désirent une excellente protection à un juste prix (c'est-à-dire en principe gratuitement) trouvent l'armure de peau idéale pour s'en servir quotidiennement. Un tannage correct bien sûr, accroît la vie de l'armure (et l'acceptation dans la bonne société).

L'odeur d'une armure non tannée, comme peut le certifier n'importe quel ogre, est une chose à laquelle un guerrier doit être habitué.

Comme on l'a dit dans la partie traitant de l'armure de cuir, la rigidité qui survient après que l'armure de peau ait entièrement séché n'est pas considérée comme un inconvénient par les humanoïdes (en fait, sans cette rigidité, la peau perdrait un niveau de protection en classe d'armure.) En ne fournissant qu'un petit effort, tout humanoïde qui vaut ses dés de vie peut commencer à s'aventurer avec une CA 6 et se mettre en quête d'un bouclier.

Ironie du sort, alors que le cuir bouilli permet d'offrir une plus grande liberté de mouvements, plus de résistance, ainsi qu'une apparence et une odeur plus agréables, l'armure de peau a en fait deux niveaux de protection de mieux (CA 6 au lieu de CA 8). Cela illustre bien que les humains font confiance à leur adresse et à leur intelligence pour éviter les blessures durant le combat, alors que les humanoïdes moins intelligents comptent en général réduire les chances de recevoir un mauvais coup à l'aide une armure plus épaisse.

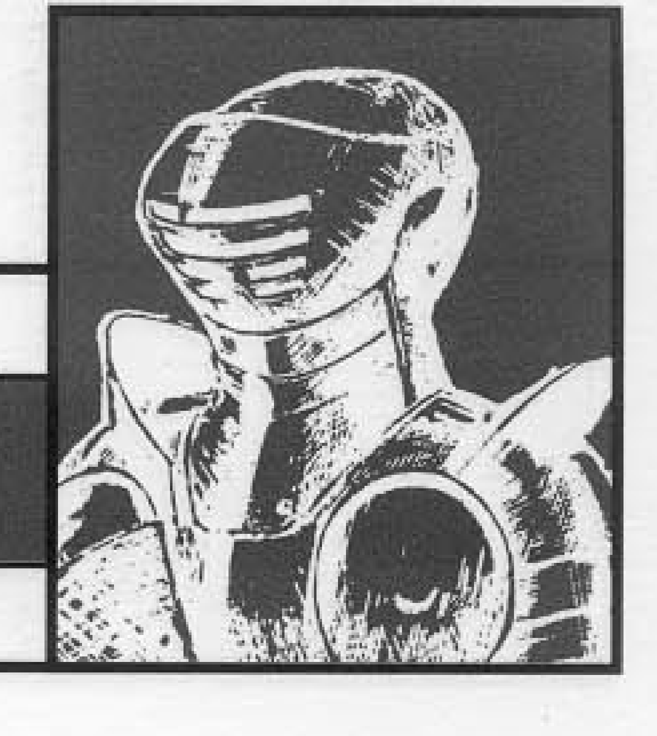
Comme c'est le cas pour le gambison, l'armure de peau est souvent ornée pour montrer les allégeances tribales. En général, le type de créature utilisé pour faire l'armure est suffisant pour indiquer le clan auquel on appartient, comme pour les géants du feu du clan de l'Hydre ou les ogres de l'Ours Noir.

Une habitude propre aux races humanoïdes est d'ajouter un élément ayant appartenu à une victime remarquable sur son armure de peau. Alors que cela n'affecte pas de manière conséquente son niveau de classe d'armure, cela contribue à réduire la popularité du possesseur autour d'un feu de camp civilisé, alors qu'elle augmentera autour de celui d'humanoïdes ou de barbares. Il est à noter que ces trophées, qui comprennent souvent des choses aussi horribles que des crânes, des scalps, des dents et des griffes, sont considérés comme un signe de férocité et de cruauté, et sont donc souvent portés par les grands chefs et les chamans.

L'équivalent de l'armure de peau chez les races humaines et demi-humaines est une armure de cuir superposé, qui est composée de plusieurs épaisseurs d'armures de cuir normales collées les unes aux autres pour former un blindage lourd et épais. Cette armure est considérée comme une armure de peau en ce qui concerne son poids et son prix, mais elle ne subit pas les problèmes posés par l'odeur et la maladie dans le cas des armures en peau et matelassées.

Seules quelques cultures humaines se servent beaucoup de l'armure de peau. Notamment certaines tribus barbares du nord, qui ont l'habitude de porter d'épaisses armures de peau. Certains membres de ces tribus croient que l'armure de peau leur communique réellement la force et les pouvoirs de l'animal, et que les armures humaines, telles que les cottes de mailles et les armures de plates leurs volent en fait leurs instincts de combat naturels. Alors que l'on pourrait rejeter cette croyance comme étant une superstition née de l'ignorance, il existe des chamans dans les étendues nordiques qui racontent les légendes d'armures de peau renommées, qui ont obtenu les faveurs de l'esprit des animaux dont elles proviennent.

Qu'il existe ou non des armures de peau spéciales (telle que la Blanche Dépouille d'Umpluutu, qui permet à celui qui la porte de se changer en ours polaire) dépend du MD, mais l'armure de peau n'offre qu'une voie à sens unique dans une campagne barbare ou primitive.





Armure d'écailles ou jaseran (CA 6) 120 po

Description : Autrement appelée jaseran, l'armure d'écailles est une cotte de cuir souple couverte de pièces de métal superposées comme les écailles d'un poisson. Elle est aussi lourde qu'une cotte de mailles, mais elle offre un peu moins de protection. Elle n'a pas d'avantages notables par rapport à une armure de peau ou une brigandine.

Utilisation en campagne : Le jaseran est un ancien type d'armure, comme l'est l'armure feuilletée (*infra*). Sa popularité dans la culture médiévale occidentale n'a jamais duré longtemps ; on trouvait que sa production demandait trop de temps et qu'il était donc moins efficace à confectionner, comparé aux autres types d'armures. Dans le contexte du jeu AD&D, le jaseran est plutôt courant dans les périodes du Haut Moyen Âge, dans les civilisations étrangères ou dans les régions dans lesquelles ses matériaux abondent de façon inhabituelle.

Certaines civilisations humaines, notamment celles semblables aux Byzantins, et les autres royaumes de l'est et du sud, n'ont pas poursuivi l'évolution de l'armure composée de grandes plaques, mais ont plutôt choisi d'utiliser de petites plaques. Lorsque le métal n'est pas forgé, mais qu'il est plutôt découpé dans des morceaux de minerais de métal malléable, c'est la technologie du jaseran et ses dérivés (armures feuilletée, brigandine et à bandes) qui prédomine.

Il ne s'agit pas d'opposer les civilisations primitives à celles plus civilisées, mais plutôt de considérer deux approches du même problème. Lorsque les cultures occidentales insistent sur la protection, les cultures orientales cherchent à maximiser la flexibilité (et la ventilation sous les climats plus chauds).

Les écailles du jaseran sont petites, afin de rendre l'armure plus flexible et confortable lorsqu'on la porte. En effet, à cet égard, l'armure d'écailles dépasse de loin l'armure de plates ou l'armure à bandes.

Quoi qu'il en soit, toutes ces écailles nécessitent plus d'entretien, puisque plus il y a d'éléments fixés au support d'une armure, et plus il y a de chances que certaines d'entre elles tombent. L'armure d'écailles mal entretenue perd un niveau de protection à sa classe d'armure.

Le jaseran subit les mêmes problèmes de saleté, de crasse, de puces et d'odeur que connaissent les armures de cuir cloutée et matelassée.

Il offre une aussi bonne protection qu'une brigandine pour le même prix et un poids semblable. Le choix entre un jaseran et une brigandine sera probablement déterminé par la nature des civilisations dans le monde de campagne du MD.

Armure d'écailles d'elfe de mer

L'armure d'écailles d'origine demi-humaine la plus complexe se trouve dans les royaumes sous-marins des elfes de mer. Plutôt dans un esprit d'apparence et de cérémonie que pour une protection supplémentaire, les elfes de mer ont adapté l'idée de l'armure d'écailles à leurs propres conceptions étranges. Leur armure peut être portée sous l'eau, car elle est composée de métaux qui ne rouillent pas, et les écailles sont fixées sur un support en peau d'anguille, qui ne se désagrège pas comme le cuir dans l'eau salée. Produite uniquement en temps de guerre ou à l'occasion de grandes cérémonies, cette armure coûteuse n'est portée que par l'élite des elfes de haut rang.

Cette armure d'écailles est unique parmi les autres de par son magnifique revêtement argenté. Certains armuriers se demandent si ce revêtement est de l'argent, du platine, voire du mithril. Il est généralement reconnu que la rare armure d'écailles des elfes de mer est presque aussi précieuse qu'une cottes de mailles d'elfes (*infra*).

Armure de monnaie

Une variante de l'armure d'écailles est l'armure faite avec les pièces de monnaie utilisées dans le royaume. On ne trouve que rarement cette armure de monnaie, et en général parmi les dignitaires et les grands généraux. Chaque armure peut être couverte d'une grande quantité de pièces (jusqu'à 1.000 !). Elles sont rarement volées cependant, puisque les personnes qui sont assez riches pour les porter sont également assez riches pour pourvoir à leur sécurité personnelle.

Plusieurs variations sont possibles, de l'armure entièrement recouverte d'écailles faites de pièces d'or ou d'argent aux armures alliant les deux, dans lesquelles les pièces de monnaie sont arrangées pour représenter un motif personnel, familial, de clan ou un autre blason.





Brigandine (CA 6) 120 PO

Description : Forme perfectionnée du jaseran et de la besantine, la brigandine est composée d'une épaisseur de petites plaques de métal rivetées sur un support en cuir souple, en tissu épais ou en toile grossière. Une autre épaisseur de tissu est posée sur l'extérieur de la tenue, apportant une couche de protection plus légère que la cotte de mailles. Une configuration possible est d'insérer les plaques entre deux épaisseurs de cuir souple.

Utilisation en campagne : La brigandine est une armure légère de fabrication composite, souvent portée par les brigands et autres roublards. C'est essentiellement une variante de la besantine recouverte d'un vêtement. Le vêtement qui l'enveloppe sert à la fois à renforcer toute la structure et à rendre l'armure plus discrète à une certaine distance. La brigandine est plus silencieuse qu'une cotte de mailles, qu'une armure feuilletée ou à bandes, mais elle l'est moins qu'une besantine ou que le cuir bouilli.

La brigandine est plus lourde qu'une cuirasse de peau, mais elle l'est moins qu'un jaseran. Elle est généralement plus flexible qu'une cuirasse de peau, mais ses trois épaisseurs la rendent légèrement plus raide que le jaseran.

La brigandine est généralement la meilleure armure qu'un armurier de village ordinaire puisse fabriquer de manière satisfaisante. Pour obtenir une classe d'armure plus élevée, il est nécessaire de faire appel à un maître-armurier professionnel. Cela signifie que la brigandine est le plus haut niveau de protection fourni dans de nombreuses civilisations et campagnes de "bas" niveau de AD&D.

Cela représente la limite dans la campagne AD&D située au début de l'époque du Moyen Âge. Si une campagne ressemble plus au Haut Moyen Âge qu'à l'Âge de la Chevalerie, l'armure d'écailles et la brigandine représentent certainement l'apogée de l'armure individuelle.

Les pirates et les bandits (c'est-à-dire les brigands) estiment que la brigandine peut être fabriquée à partir de ce qu'ils ont sous la main, en allant des cordes aux sacs de toile, et des pièces de monnaie aux copeaux de cuivre. Une telle armure offre une protection décente contre la plupart des attaques tranchantes (le type d'attaque la plus couramment rencontrée dans ces professions).

Ainsi que cela a déjà été mentionné, la brigandine est plus facile à assourdir que la plupart des armures de métal et cottes de mailles et elle est de fait une armure de choix chez un grand nombre de roublards, ainsi que chez les membres les moins recommandables de la société.

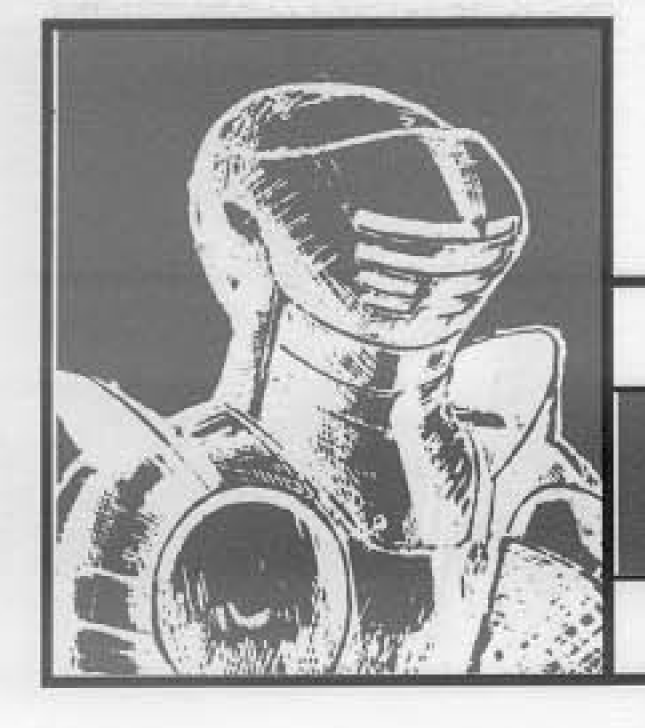
Les rôdeurs tiennent souvent une brigandine en réserve, en plus de leur armure normale, qui peut être en cuir cloutée ou en cuir. Les rôdeurs pauvres ou débutants et les guerriers devraient pouvoir se procurer ou acquérir une brigandine alors que d'autres armures ne sont pas accessibles.

La brigandine peut être également très utile pour les contrebandiers, car elle permet de cacher des objets à l'intérieur de ses nombreuses épaisseurs. Non seulement on peut y receler des pièces de monnaie et des métaux précieux, mais aussi des cartes de trésor, des pièges de défense personnelle et des armes cachées, qui sont toutes les possibilités offertes au personnage astucieux. Quant à savoir si ce sont de réelles trouvailles issues d'esprits tortueux ou seulement des rumeurs propagées pour décourager le vol, voilà un sujet de débat parmi les aventuriers et les autorités légales.

Ce que l'on sait, c'est qu'il est possible de dissimuler de tels objets, soit dans le matelassage ou en les intercalant entre les plaques de métal. Cette utilisation possible (ou cet abus) de la brigandine dans la campagne ne devrait pas être oubliée par le MD ou le joueur. Les poches secrètes à l'usage des voleurs ou des prestidigitateurs pourraient être révélées dans le feu du combat, ou alors des autorités locales pourraient laisser échapper un indice de valeur que les PJ seraient assez chanceux de découvrir par eux-mêmes. Un peu comme l'armure de cuir du gnome-artisan (*infra*), la brigandine d'un aventurier peut contenir quelques surprises plus ou moins bienvenues.



LAURA FREAS 91



Cotte de mailles (CA 5) 75 po

Description : La cotte de mailles est composée de maillons de métal imbriqués les uns dans les autres. On la porte toujours par-dessus une épaisseur de tissu matelassé ou de cuir souple, pour éviter les frottements et pour réduire l'impact des coups.

Utilisation en campagne : La cotte de mailles est l'armure moyenne ordinaire dans la plupart des campagnes fantastique. Il y a plusieurs endroits où elle est tellement courante que le prix d'une bonne tenue en cotte de mailles peut être nettement moins élevé que celui d'armures moins sophistiquées, comme le jaseran et la brigandine. Cela rend la cotte de mailles d'autant plus attrayante.

La cotte de mailles est à peine plus lourde que l'armure de peau ou que la brigandine, et elle est bien plus légère que n'importe quelle armure de plates. Ce qui est important pour le porteur d'armure en fait, c'est que le poids d'un ensemble en cotte de mailles ne repose pas uniformément sur une partie du corps. Plus exactement, presque tout le poids de la cotte repose sur les épaules, la faisant sembler plus lourde qu'elle ne l'est réellement.

En termes de jeu, cela signifie que même le guerrier le plus fort ne peut porter la cotte de mailles durant à peu près une journée sans que ses épaules ne commencent à fatiguer. Les guerriers expérimentés emportent habituellement une autre armure plus légère (souvent en cuir ou en cuir cloutée) pour s'en servir durant les voyages ou la nuit lorsqu'ils ne sont pas de quart.

> **Règle optionnelle :** La fatigue des épaules due au port prolongé d'une cotte de mailles durant plus d'une journée sans interruption altère le combat (-2 au toucher) et provoque des maux de tête et des maux de dos.

En général, la cotte de mailles est portée par les guerriers de niveau moyen, les hommes de garde, les mercenaires et les hommes d'armes qui ont une qualité officielle quelconque. Le prix d'une cotte de mailles équivaut à plusieurs années de gains pour la plupart des paysans, et est donc hors de portée pour la plupart des gens. Cependant, certaines familles de classe moyenne possèdent une ou deux cottes de mailles transmises d'un héritage des jours glorieux du temps jadis pour être utilisées dans les jours de danger à venir.

Habituellement, les gardes de ville et les patrouilles de nobles sont équipés d'une cotte de mailles. Elle est parfaite pour les tours de garde de courte durée, tout en donnant au guerrier noble un grand avantage sur la populace locale. Rien que la différence entre la cotte de mailles et le cuir bouilli peut donner à l'officier un avantage certain sur la plupart des canailles. Quiconque porte une cotte de mailles ornée de figures héraldiques ou d'un uniforme quelconque peut normalement être considéré comme un représentant officiel par le voyageur expérimenté et perspicace.

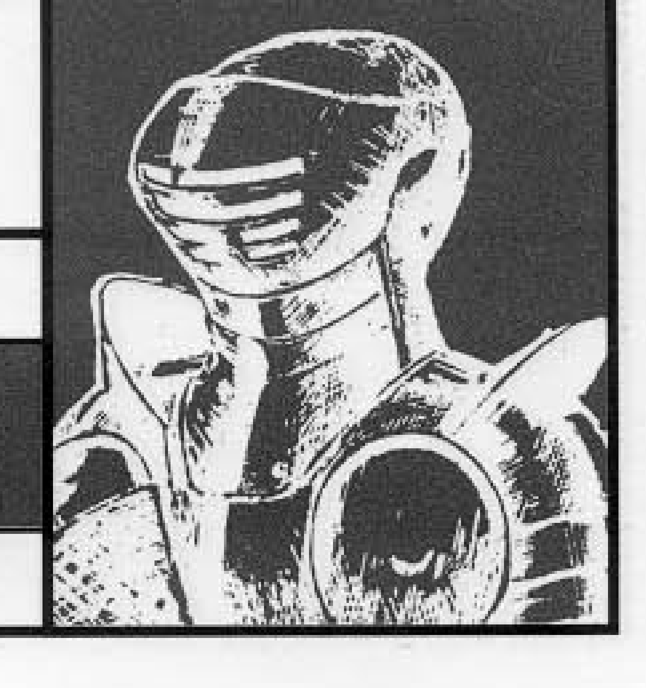
En général, la cotte de mailles est à la base de toutes les armures plus évoluées et plus protectrices que l'on peut trouver dans la plupart des campagnes de AD&D. Le coût potentiellement moins élevé de la cotte de mailles reflète bien qu'un grand nombre sont achetées pour servir de base à des armures à bandes et aux armures de plates plus sophistiquées.

Comme l'armure en cotte de mailles n'est habituellement pas portée durant de longues périodes à la suite, le matelassage porté dessous ne connaît que rarement les problèmes des gambisons. La cotte en métal, toutefois, rouillera si elle n'est pas huilée et frottée avec une brosse métallique une fois par semaine. Si elle a été négligée pendant un mois, la cotte de mailles perd un niveau de classe d'armure, puisqu'elle n'est plus aussi souple et que les maillons ont commencé à rouiller (naturellement, ceci ne s'applique qu'aux armures en fer, et non aux cottes de mailles fabriquées à base de métaux non-ferreux).

La cotte de mailles est certainement l'armure la plus valable pour des aventuriers qui ne peuvent se permettre d'armure plus lourde au moment de leur acquisition.

Armure annelée

Ce modèle de cotte de mailles est conçu en cousant ensemble de grands anneaux de métal sur un support en cuir ou en tissu. L'armure annelée joue le même rôle dans les campagnes, au début des époques, que la cotte de mailles à la fin de ces époques. Dans d'autres campagnes, elle est plus onéreuse qu'une cotte de mailles, elle pèse un certain poids, elle fournit une protection inférieure (CA7), et elle subit tous les problèmes d'entretien du gambison et de la besantine. Peu de groupes humains, en dehors des milices urbaines et des gangs de bandits, utilisent l'armure annelée de manière significative.





Armure à bandes (CA 4) 200 po

Description : L'armure à bandes se compose de bandes de métal laminéessuperposées horizontalement et cousues sur un support en cotte de mailles normale et en cuir souple. Le laminage dans ce contexte se rapporte à un processus au cours duquel plusieurs feuilles de métal fines sont battues au marteau ou rivetées entre elles afin de former chaque bande métallique individuelle.

Utilisation en campagne : Ce type d'armure est le plus souvent porté par les combattants orientaux et serait aussi répandue que l'armure de plates dans les civilisations basées sur la culture turque, par exemple à la fin de mongole ou chez les Japonais.

Dans une campagne occidentale, l'armure à bandes peut être considérée comme étant précurseur de l'armure de plates. Comme il y a inévitablement des interstices entre les bandes de métal de l'armure à bandes, quoiqu'il en soit, la protection complète des zones vitales n'est pas aussi bien assurée qu'avec les armures de plates plus lourdes. Il en résulte une classe d'armure légèrement plus faible.

La résistance et la souplesse de la cotte de mailles la rendent idéale pour protéger les zones de jointures pour lesquelles les grandes plaques de métal ne peuvent en général pas assurer de protection adéquate.

Un avantage de cet arrangement métal-et-cotte sur la seule cotte de mailles est le fait que la conception de l'armure à bandes restreint naturellement le mouvement des plaques métalliques en travers du torse. Le côté bénéfique en est que le poids de l'armure est réparti de manière plus uniforme sur le porteur, rendant l'armure à bandes plus facile à porter durant de plus longues périodes.

En termes de jeu, alors que l'armure à bandes possède un niveau de protection global plus élevé que la cotte de mailles normale, sa solidité, particulièrement aux jointures, représente à peu près la moitié de celle d'une cotte de mailles complète normale. Alors qu'une belle armure en cotte de mailles peut durer six mois ou plus, une armure à bandes durera rarement trois mois, même avec un entretien constant.

Tout comme les maillons de la cotte de mailles, les bandes en métal ferreux sont sujettes à la rouille. Cependant, puisque les bandes métalliques que l'on trouve dans l'armure à bandes sont déjà rigides et conçues pour le rester, la classe d'armure d'une armure à bandes rouillée n'est pas différente de celle d'une armure neuve. Quoiqu'il en soit, la considération de ses pairs diminuerait certainement, puisqu'une armure à bandes bien entretenue peut reluire d'un bel éclat si l'on y pourvoit correctement.

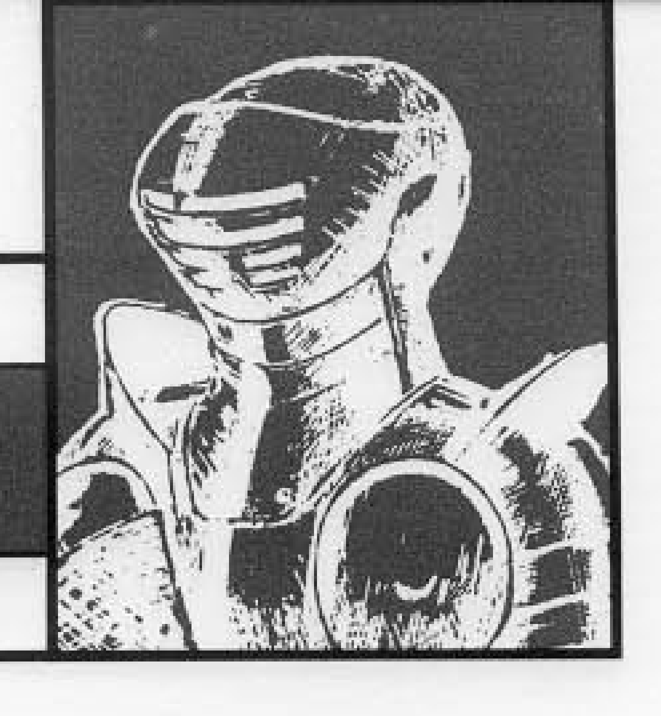
Armure feuilletée

L'armure feuilletée est une variante de l'armure à bandes sur laquelle les bandes de métal sont posées verticalement sur le support en cotte, en cuir ou en tissu, au lieu d'être à l'horizontale comme sur l'armure à bandes. Comme le corps humain ne pivote pas au niveau de la taille autant qu'il fléchit d'arrière en avant, l'armure feuilletée est plus restrictive dans un combat.

En termes de jeu, l'armure feuilletée est à l'armure à bandes ce que l'armure d'écailles est à la brigandine : l'armure feuilletée est le style du début des techniques d'armurerie, lorsqu'elles manquaient encore d'efficacité. Comme la jaseran et l'armure annelée (*supra*), l'armure feuilletée sera utilisée par les cultures les moins avancées et les combattants les plus pauvres. Son cours relativement bas dans une campagne occidentale, comparé à celui de l'armure à bandes, voire à la cotte de mailles, est dû au fait que peu de combattants occidentaux daigneront seulement toucher à une armure feuilletée, à moins d'être démunis ou désespérés.

La protection qu'offre une armure feuilletée est équivalente à celle d'une armure à bandes, mais elle est bien plus fatigante à porter au cours d'une longue bataille. De plus, les éclisses cassées ont tendance à se tourner vers l'intérieur, vers le porteur d'armure, au cours d'une bataille. Plus d'un combattant s'est retrouvé avec de graves coupures en travers des côtes, alors que son armure à bandes brisée avait simplement glissé vers le haut ou vers le bas. Les problèmes d'entretien de l'armure feuilletée sont les mêmes que pour l'armure à bandes.

Pour les personnages à la bourse légère, on peut dénicher une armure feuilletée dans les magasins d'armurerie classés. Son prix la rend idéale pour les aventuriers qui recherchent un peu plus de protection par-dessus la cotte de mailles.





Armure de plates en bronze (CA 4)

400po

Description : La plus tendre parmi les véritables armures de plates, l'armure de plates en bronze se compose de lourdes plaques de métal liées à une épaisseur faite d'une brigandine ou d'épaisseurs composites faites d'un jaseran et de cuir ou d'un gambison.

Utilisation en campagne : Historiquement, au moment où l'évolution de l'art des armuriers rendait l'armure de plates courante, l'acier remplaçait le bronze, en devenant le métal convenant le mieux à la fabrication des armures. De fait, à côté de l'armure de cérémonie, la plupart des armures de plates en bronze apparaissent dans des régions où le cuivre et l'étain sont abondants et où le fer est rare. En général, comme l'armure de plates en bronze est conçue pour être plus légère et plus souple qu'une armure de plates normale (*infra*), les armuriers de plates en bronze se servent de cuir et de matelassage sous les plates de bronze, au lieu de la cotte de mailles, plus lourde. De même, afin de réduire le poids global de l'armure, on ne fixe pas de plates en bronze aux jointures mobiles. Un grand plastron en bronze et des jambières sont souvent les seules différences entre l'armure de plates en bronze, l'armure d'écailles en bronze et la brigandine.

L'armure de plates en bronze offre une meilleure protection que la brigandine normale ou que la cotte de mailles, et un prix de vente moins élevé que l'armure de plates habituelle. Comme l'armure de plates en bronze est normalement doublée d'une épaisseur en armure rigide plutôt que d'une cotte de mailles lâche, l'armure de plates en bronze n'est pas aussi souple qu'une armure à bandes, feuilletée ou de plates.

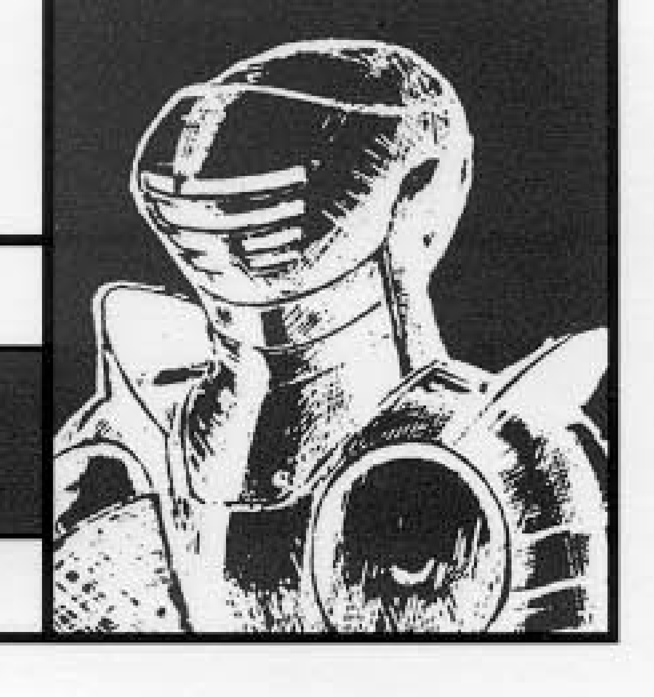
Qui utiliserait une armure de plates en bronze dans une campagne ordinaire, alors qu'il existe tant d'autres possibilités ? L'armure de plates, ainsi qu'on le verra plus loin, est un signe de noblesse aux yeux de la population moyenne. Que connaissent le paysan ou l'aubergiste moyens des avantages et des inconvénients des divers types d'armures de plates ? Pas grand-chose sans doute. En fait, cette armure est une pièce d'équipement dont le prix n'est pas déterminé par la valeur véritable au combat, mais par la valeur perçue par les personnes qui entourent celui qui la porte.

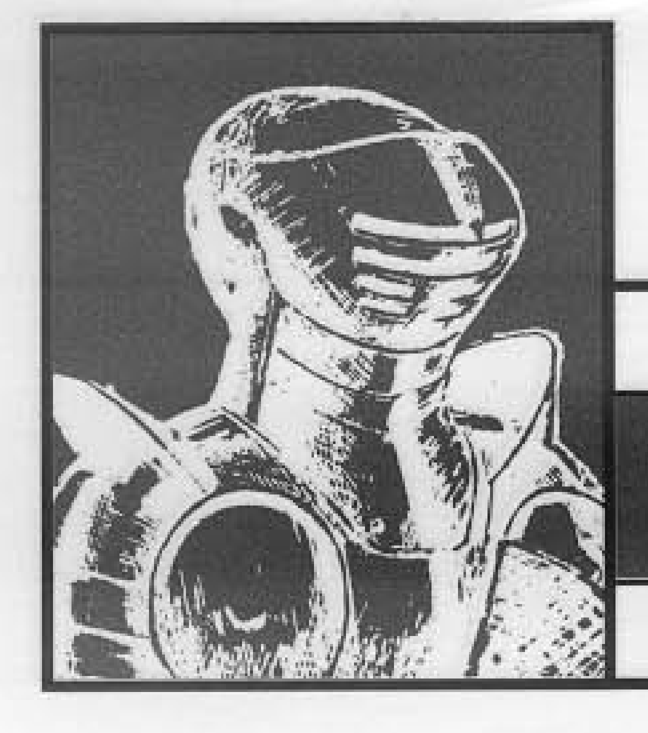
Tout chevalier d'une certaine valeur s'achète une armure de plates complète (*infra*) dès que cela lui est possible, même si cela signifie la vente d'inestimables objets magiques ou d'un robuste destrier. Si un chevalier peut rassembler 400 pièces d'or, mais qu'il ne parvient pas aux 200 pièces d'or supplémentaires pour acheter une véritable armure de plates, l'armure de plates en bronze est le meilleur choix qu'il lui reste.

Plus d'un aventurier de "bas" niveau avec peut-être un peu trop d'or à dépenser et pas suffisamment d'expérience ou d'entraînement dans de telles affaires, a été dupé en achetant une armure de plates en bronze peinte en argent. Ils ont perdu 200 pièces d'or dans cette affaire, dès qu'ils ont ramené l'armure de basse qualité chez eux. Après une telle arnaque, le vendeur charlatan décampe de la ville durant quelques semaines ou déménage vers un autre quartier de la ville. Bien entendu, de tels combattants crédules ne découvrent habituellement leur erreur qu'au cœur de la bataille, lorsqu'un coup asséné par une arme qui aurait dû rebondir sur une véritable armure de plates, cabosse ou entaille l'armure de plates bidon. Aux risques de l'acheteur !

Cependant, toutes les armures de plates en bronze ne font pas l'objet d'un canular ou d'une escroquerie. Il y a des versions d'armures de plates en bronze utilisées par certaines civilisations, qui, pour une raison ou pour une autre, n'ont pas appris le bel art de la forge du fer et de l'acier. Il y a certains précédents à ce sujet dans l'histoire et le fantastique, et certaines civilisations avancées ont perdu l'art, ou n'ont jamais découvert le bon alliage de métaux à travers leur longue histoire. Ces civilisations ont développé leur talent à forger le bronze en grand art, fabriquant des armures qui ressemblent à de l'or mais qui se portent comme de l'acier.

On peut noter que ces modèles d'armures en bronze durent bien plus longtemps que les formes médiévales courantes et qu'elles possèdent un solide support en cotte de bronze et en cuir. Ces tenues se portent comme de véritables armures de plates, et la douceur relative du métal est souvent travaillée en un motif décoratif. Facile à frapper des armoiries de sa famille ou de l'insigne de sa tribu, le bronze bien travaillé brille comme de l'or et peut être poli jusqu'à obtenir l'éclat du miroir. Certaines tribus ont réellement gagné des batailles entières par la beauté gênante de leurs seules armures raffinées.





Armure de plates (CA 3)

600 po

Description : L'armure de plates est une combinaison alliant la cotte de mailles ou la brigandine à des plaques de métal qui recouvrent les zones vitales telles que la poitrine, l'abdomen et l'aine. De conception semblable à l'armure de plates en bronze, la véritable armure de plates comprend de lourdes plaques d'acier rivetées à un support robuste fait de cotte et de cuir. Ces plaques de métal sont souvent mieux conçues que celles qui composent les armures de plates en bronze et les armures à bandes, car elles reposent sur une métallurgie supérieure et sur des techniques avancées de laminage qui permettent de produire un acier léger avec d'excellentes caractéristiques pour le combat.

La brigandine sert rarement de support à ce type d'armure, car sa rigidité en fait un choix peu adéquat, que ce soit parmi les armuriers de plates ou les combattants.

Pour toutes ces raisons, l'armure de plates protège le corps humain de manière plus efficace que l'armure de plates en bronze.

Utilisation en campagne : Le développement de l'armure de plates annonçait le début de l'âge de la chevalerie.

La plaque la plus importante de l'armure est appelée *plastron*. Elle protège les zones vitales que sont la poitrine et l'abdomen des attaques. Habituellement, les épaules sont protégées par des défenses appelées *épaulières*. Des protections sur les bas des jambes, appelées *grèves* (ou jambières), et des gants en cotte et recouverts de métal, ou *gantelets*, sont aussi les accessoires courants d'une armure de plates complète. N'importe quel type de heaume est également souhaitable (voir la partie sur les casque).

L'armure de plates est le modèle le plus courant d'armure lourde dans les campagnes fantastiques. D'un coût inférieur à celui d'une armure de plates de bataille ou complète, elle fournit une protection maximale, et elle peut subir les mauvais traitements de plusieurs mois de combats exténuants. Elle est à peine plus lourde que l'armure à bandes ou que la cotte de mailles et, de par son ajustement sur mesure et ses bandes robustes, elle est plus confortable qu'aucune autre armure.

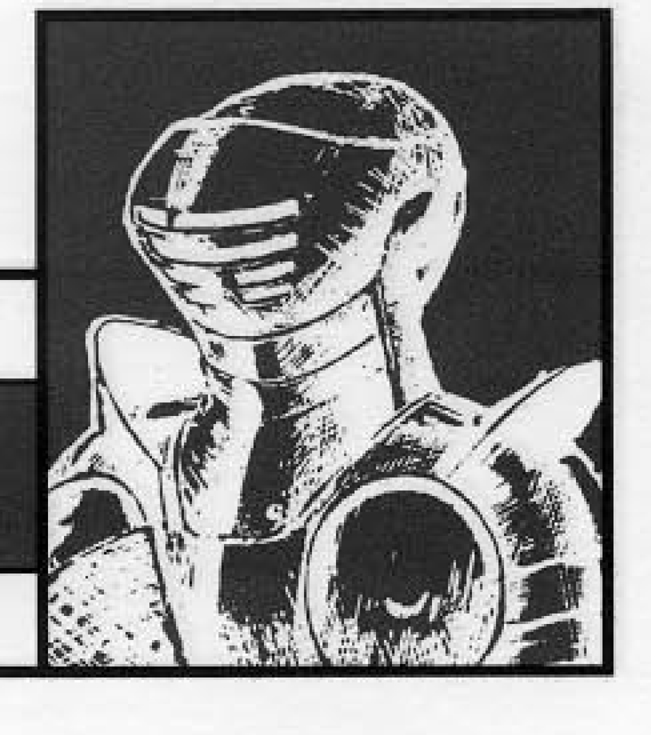
Comme les plates sont soigneusement ajustées pour convenir à la tenue en cotte de mailles qui se trouve dessous, la couche de cuir ou de matelassage sous la cotte de mailles est souvent bien plus fine et plus flexible que celle que l'on trouve sous l'armure à bandes ou la brigandine. On a passé plusieurs années à améliorer la fabrication de l'armure de plates, ce qui fait même de l'armure la plus élémentaire un miracle de la conception médiévale. En ce qui concerne le coût, l'acquéreur d'une armure de plates devra prévoir une somme d'argent considérable, en comparaison du coût de l'armure à bandes, mais aucun porteur d'armure de plates ne doute longtemps de la valeur et de la sagesse de son achat.

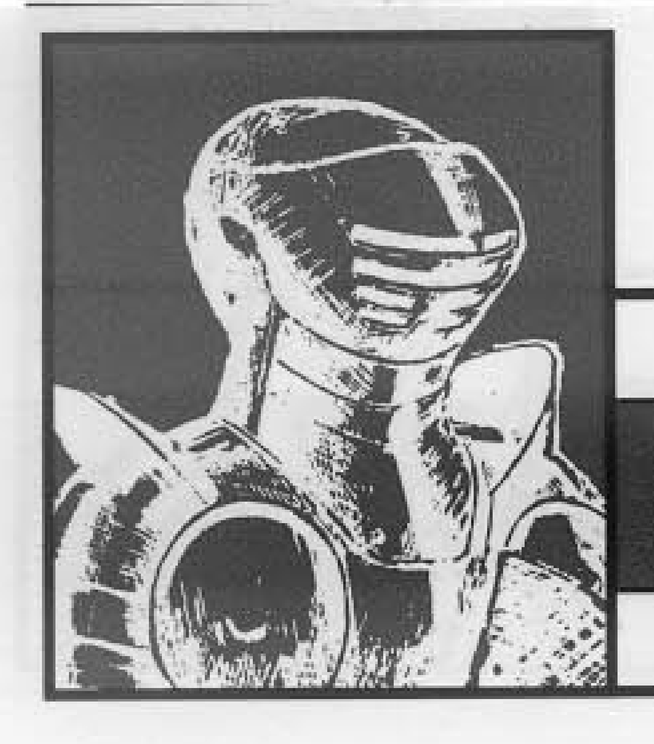
Les chevaliers, les gardes royaux et les capitaines mercenaires portent souvent des armures de plates. Même si elle est un prise de guerre, l'armure de plates est infiniment plus facile à ajuster sur un nouveau propriétaire que l'armure de plates de bataille ou complète. L'armure de plates est la protection de prédilection de presque tous les combattants les plus expérimentés du monde, car elle est loin d'être aussi encombrante à revêtir ou à retirer que d'autres modèles d'armures plus lourdes.

À la moindre amélioration apportée à la conception globale de l'armure de plates, ce qui fait la fierté d'un grand nombre de royaumes, est de l'attribuer rapidement à l'armurier qui a inventé la transformation et au roi assez sage pour appliquer le changement.

Ainsi, la plupart des armures de plates ont subi un développement constant à travers le monde connu, et elles sont à présent vraiment très semblables. En fait, la perfection de la conception de l'armure de plates élémentaire est tellement quasi totale, qu'un grand nombre d'armuriers a déjà commencé à consacrer la plus grande partie, si ce n'est la totalité, de leur temps et de leurs ressources à l'armure de plates de bataille ou complète, avec les mêmes attention et précision.

L'armure de plates est l'armure la plus lourde habituellement utilisée par les aventuriers, à la fois pour des raisons de fierté et pour les nécessités globales d'usage quotidien et d'efficacité.





Armure de plates de bataille (CA2)

2000 po

Description : L'armure de plates de bataille, autrement dit le *harnois*, est en fait une forme plus répandue de l'armure de plates complète, ou *harnois plain* (décrit plus loin). Elle est composée de plaques de métal modelées et ajustées, rivetées et imbriquées entre elles pour recouvrir le corps en entier. Comme l'armure de plates, le harnois comprend généralement des gantelets, des bottes et un heaume à visière (se reporter à «Casques»). On doit porter une couche de matelassage épaisse sous l'armure.

Utilisation en campagne : Cette armure est rarement utilisée, sauf par les chevaliers nobles dans une campagne militaire. En théorie, la masse du harnois est étalée de manière tellement régulière sur tout le corps, que le taux d'encombrement soutient bien la comparaison avec celui de l'armure de plates et de l'armure à bandes. En pratique, la contrepartie de la meilleure protection est une mobilité réduite et une plus grande fatigue.

Chaque tenue de cette armure extrêmement rare et onéreuse est faite sur mesure et ajustée sur son futur porteur. Seul un maître-armurier peut concevoir un harnois ou un harnois plain, et seul un maître-armurier peut réajuster les pièces prises d'une armure sur un nouveau propriétaire. Le nouveau propriétaire doit avoir au moins la même taille et la même charpente que le précédent, ou les efforts nécessaires pour modifier la pièce en question dépasseront la dépense et l'effort nécessaires pour forger une nouvelle armure en entier.

En dehors de cette dépense, les principaux inconvénients du harnois sont le manque de ventilation sur l'armure, ce qui créée un problème d'humidité et de moisissure, et le temps nécessaire pour la revêtir et pour l'ôter. Ainsi que cela est indiqué dans la seconde édition du Manuel du Joueur pour AD&D, il faut 1d6+4 rounds pour revêtir un harnois avec une aide extérieure. Ce délai nécessaire est multiplié par trois lorsque le porteur de l'armure est seul. De la même manière, il faut 1d4+1 rounds pour retirer une telle armure, et ce délai est divisé par deux (en arrondissant les fractions) si le temps presse ou si l'on est assisté par un serviteur (se reporter à l'armure de plates complète).

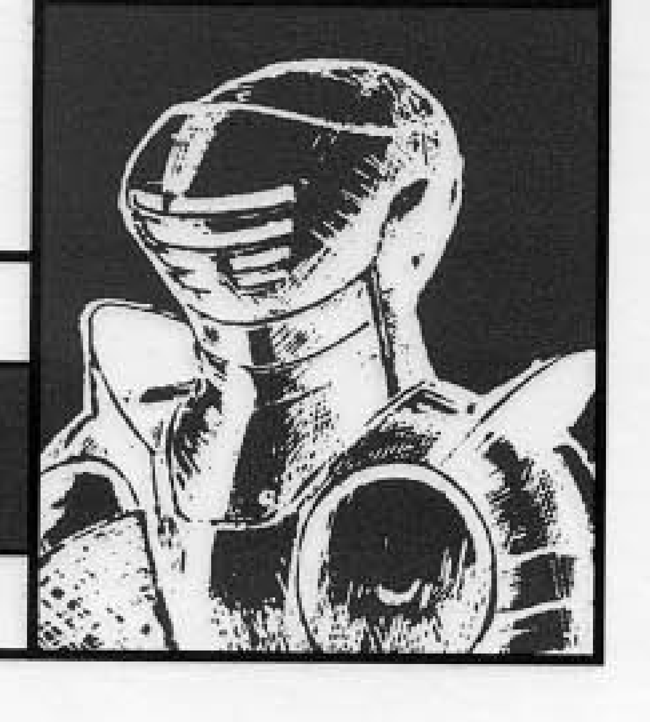
Le harnois est habituellement porté par les grands chevaliers du royaume, comme les légendaires Chevaliers de la Table Ronde du Roi Arthur, à toutes les occasions, en dehors des cérémonies officielles et des fêtes marquant les batailles victorieuses. Le harnois plain est réservé pour de telles occasions, où le style est plus important que le combat.

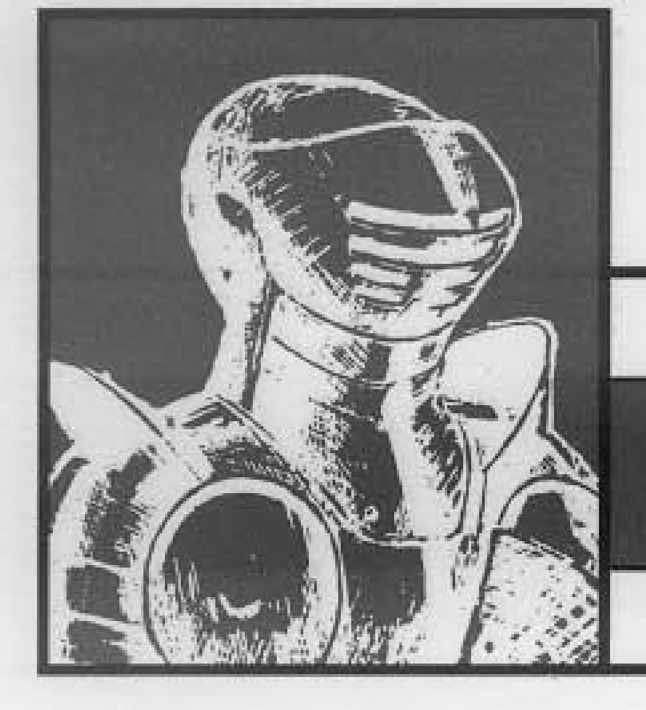
Le harnois peut être arrangé à meilleur marché et plus facilement que le harnois plain, et il est conçu pour résister aux rigueurs d'utilisation et de combats prolongés. Le corps entier est recouvert de plaques de métal, et même les jointures sont recouvertes de calottes en métal et de cotte de mailles résistante. Un grand heaume portant l'emblème de la maison ou le nom d'un chevalier légendaire est d'usage et c'est l'un des moyens que possède un chevalier pour distinguer un ami d'un ennemi à distance.

Le harnois, bien qu'onéreux et soigneusement réalisé par des maître-armuriers, n'est normalement pas couvert d'une grande quantité d'ornements ou de décorations. Comme les chevaliers légendaires passent leur temps à combattre de grandes armées et des dragons presque quotidiennement, leur armure dure rarement plus d'un an sans avoir à être entièrement remplacée.

Le MD peut décider que le droit de porter un harnois ou un harnois plain est un signe de noblesse ou de chevalerie dans sa campagne. Dans de telles campagnes, il vaut mieux que les combattants fortunés possèdent des armoiries de noblesse légitime ou un protecteur royal reconnu, avant de parader dans la ville.

Règle optionnelle : Cette règle peut être appliquée si un joueur insiste pour porter une armure de plates mal réparée ou composée de pièces diverses. Après chaque choc important occasionné au porteur d'armure, que ce soit à la suite d'un bon coup au cours d'une bataille ou d'une chute du haut de falaises, les matériaux qui retiennent la plate au support (ainsi que cela a été fixé au moment de la réparation) doivent lancer un jet de sauvegarde contre Chocs Violents. L'échec signifie que la plate tombe, alors que la réussite signifie que le jet de sauvegarde suivant subit une pénalité de -1 au tirage. Il faut noter que cette pénalité est cumulative, ainsi toute armure de plates en pièces diverses est tenue de tomber en morceaux à un moment ou à un autre.





Armure de plates complète (CA 1)

4000 à 10 000 PO

Description : L'armure de plates complète, ou *harnois plain*, est la meilleure armure qu'un guerrier puisse acquérir, à la fois pour l'apparence et pour la protection. Les plates imbriquées parfaitement ajustées présentent un certain angle qui permet de dévier les flèches et les coups, et toute l'armure est soigneusement ornée de riches gravures et de détails estampés.

Utilisation en campagne : Les harnois plains sont aussi rares que les puissants objets magiques dans la plupart des campagnes fantastiques. Les harnois plains magiques sont des artefacts que l'on doit garder précieusement et cacher, devenant des objets de quêtes glorieuses.

Dans la plupart des campagnes, les harnois plains sont au même nombre que les chevaliers de la couronne qui doivent leur allégeance au roi. Dans plusieurs royaumes, c'est un crime de posséder un harnois plain sans permission royale, étant donné qu'un roi sage gardera tout armurier capable d'un tel travail à sa disposition.

Le harnois plain est l'un des plus riches cadeaux qu'un grand seigneur puisse accorder à ses suivants. C'est un prix convoité autant pour le statut qu'il confère, que pour sa valeur monétaire. Un harnois plain sera souvent un cadeau remis aux chevaliers de renom contre un grand service rendu au royaume, ou il sera une récompense pour attirer un chevalier errant, dont la vaillance est incontestée, dans le cercle des proches du roi.

De plus, le harnois plain est l'armure possédant la technologie la plus avancée que l'on puisse trouver dans le cadre de la fin de l'époque médiévale et de la haute chevalerie. Les touches particulières et les mises en valeur individuelles apportées par les quelques maîtres-armuriers vivants sont ce qui donne au harnois plain sa classe d'armure plus élevée que les formes plus traditionnelles d'armure de plates de bataille. À des prix qui commencent à 4.000 pièces d'or pour une armure simple et sans ornement, le harnois plain représente l'achèvement suprême du but ultime de l'armurier — qui est de forger une deuxième peau en acier à l'homme, aussi flexible que la sienne, mais aussi invulnérable que n'importe quoi dans le pays.

Cette plus grande protection n'apparaît qu'en y mettant le prix. Alors que leharnois plain est bien porté lorsqu'il est ajusté correctement, il est encombrant à revêtir ou à ôter sans assistance. C'est là qu'entre en scène le servant.

Pour la plupart des chevaliers, le servant est un vassal ou un écuyer qui veille au moindre besoin du chevalier. Il aiguise l'épée de son maître et étrille son cheval. Toutefois, un grand chevalier choisit son servant avec soin, car il sait que sa vie peut dépendre de cette décision.

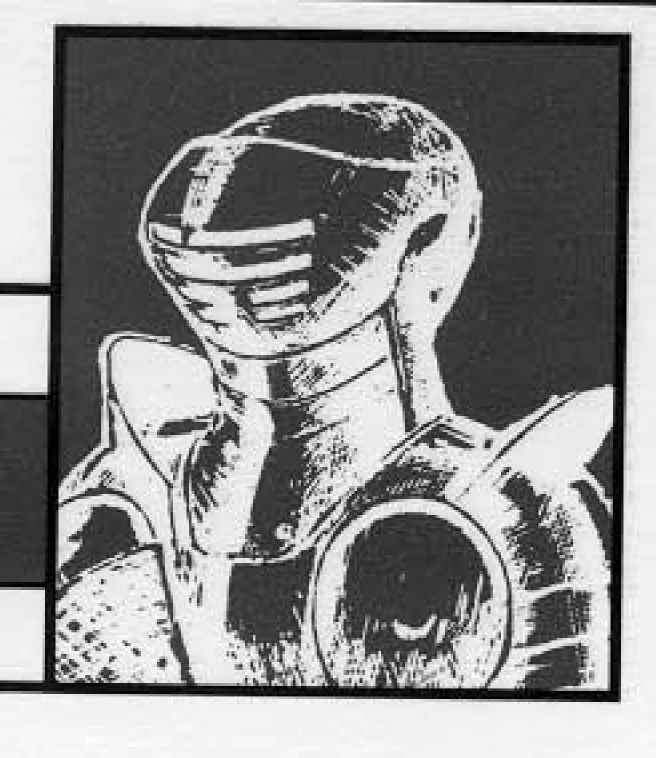
Sans l'assistance d'un servant compétent, un chevalier a besoin de 1d10+10 rounds pour revêtir son armure. Un servant divise ce délai par deux. Ainsi que le savent la plupart des vétérans, diviser par deux le temps moyen nécessaire pour s'équiper peut représenter la différence qui existe entre le fait d'être à la bataille et celui de la manquer entièrement !

Les guerriers pressés par le temps peuvent diviser ce temps d'habillage encore par deux. Les ramifications de cet empressement sont qu'un chevalier et son servant qui sont extrêmement chanceux pourraient, au mieux, être capables d'être équipés en 3 rounds seulement (c'est-à-dire qu'au meilleur tirage de 1, ajoutez 10, égal 11 rounds ; 11 rounds divisés par deux de par l'assistance du servant, égal 6 rounds ; 6 rounds divisés encore par deux pour une exécution empressée, 3 rounds).

Quoiqu'il en soit, un chevalier qui se hâte de cette manière subit des pénalités au cours du combat. Ses bandes ne sont pas ajustées correctement, se qui signifie que les plates de son armure sont lâches ou trop serrées et qu'elles vont entraver son efficacité globale au cours de la bataille. Le chevalier subit -1 à tous les jets d'attaque et sa classe d'armure perd également un niveau, ce qui signifie que son habillage hâtif lui a donné une armure équivalente en protection à celle d'une armure de plates de bataille.

Si un chevalier découvre que ses ajustages détendus lui font manquer son but ou être frappé trop souvent par ses ennemis, il n'a besoin que de passer autant de rounds à resserrer ses bandes qu'il a négligés en hâtant ses préparatifs (deux fois plus s'il n'était pas assisté, bien entendu).

Exemple : Sire Hujer tire un 6 sur 1d10 lorsqu'il tente de revêtir son armure, nécessitant de fait 16 rounds de temps d'habillage. Un serviteur le réduit à 8 rounds, et la hâte le réduit encore à 4 rounds. Les pénalités de hâte devraient être supprimées si Sire Hujer prend 4 rounds (assisté) ou 8 (sans assistance) pour réajuster son armure.



Armure de cuir de gnome-artisan (CA 7)

Description : L'armure [illegible] de gnome-artisan est une variation de l'armure [illegible]nomique de haute qualité (voir la description [illegible] dans le chapitre sur les équipements [illegible] du Guerrier. L'armure de [illegible] de douzaines de [illegible] de poches. Habituellement [illegible] plus bizarre de pièces de [illegible] d'armes, de gadgets et de [illegible] corps, [illegible] artisan [illegible] l'armure de [illegible]

Utilisation : [illegible] de cuir de gnome [illegible] l'armure de [illegible] (sans ajustement [illegible] Mais c'est avant [illegible] celle-ci. Comme [illegible] de son équipement gnomique, le tout [illegible] plutôt diversifiée de plusieurs éléments [illegible] Des inventions [illegible] cents, des poches [illegible] étourdissant [illegible] superposées [illegible] fiés pour [illegible] une armure de gnome-artisan [illegible] radicalement [illegible] possède une [illegible] jusqu'à la meilleure [illegible] Il faut [illegible] l'armure de [illegible] lorsqu'un gnome [illegible] des objets pour ranger son [illegible] objets à la ceinture [illegible] particulière [illegible] le caractère [illegible] empêcher le [illegible] nécessaires pour chances de [illegible] les uns contre les [illegible] et de se répandre lorsque leur [illegible] penche, de [illegible] accidentellement [illegible] d'exploser dans le feu d'une bataille ou d'une fuite.

En dehors de la société des gnomes, on a rarement vu ce type d'armure. Les humains et les elfes volent rarement des objets dont ils ne peuvent se servir, à moins d'être payés pour le faire, et les nains, qui pourraient se glisser [illegible] telle tenue si on le leur proposait, trouv[illegible] déplaisant et l'apparence bien [illegible] goûts plutôt sobres. Les [illegible] faiblesse pour les nombreux com[illegible] que l'on trouve dans l'armure de [illegible] particulièrement les voleurs [illegible] attacher une plus grand[illegible] qu'à toute autre [illegible] notion de l'armure [illegible] entièrement [illegible] gens. Ces [illegible] qui existe [illegible]

[illegible] gnomes [illegible] Dans certains cas [illegible] désigne une [illegible] gnome-artisan [illegible] Dans certains [illegible] cédant [illegible] d'objets [illegible] poche la plus [illegible] des plis des [illegible] à coucher sur [illegible] les jours de grand [illegible] d'un bazar de [illegible] une tradition suivant [illegible] inventeurs [illegible]

[illegible] de [illegible] pouvoir y installer [illegible] individuels [illegible] Ceux qui y [illegible] pour avoir [illegible] Ceux qui échouent devront [illegible] pour obtenir le secret de la nouvelle [illegible]



Armure de cuir de gnome-artisan (CA 7)

Description : L'armure de cuir de gnome-artisan est une variation de l'armure de cuir gnomique de haute qualité (voir la description donnée dans le chapitre sur les équipements du *Manuel Complet du Guerrier*). L'armure de cuir de gnome-artisan est ornée de douzaines de minuscules supports en tissu et de poches, habituellement remplis de la collection la plus bizarre de pièces de monnaie, de clous, d'outils, d'armes, de gadgets et de pignons jamais rassemblée sur un seul corps. C'est pourquoi une armure de cuir de gnome-artisan fournit une protection identique à celle de l'armure de cuir cloutée.

Utilisation en campagne : Habituellement, l'armure de cuir de gnome-artisan est aussi silencieuse que l'armure de cuir gnomique de haute qualité normale (sans ajustements d'armure sur les talents de voleur). Mais c'est avant qu'un gnome-artisan n'arrive à côté de celle-ci. Comme c'est le cas pour la plupart des objets de conception gnomique, le tout est une compilation plutôt diversifiée de plusieurs éléments hétéroclites.

Des inventions étranges, des compartiments secrets, des poches fermées et piégées et un étalage étourdissant d'étuis à outils et de fourreaux d'articles superposés sont ajoutés, modifiés, déplacés et camouflés presque quotidiennement. D'une semaine à l'autre, une armure de gnome-artisan peut changer radicalement d'apparence et de fonction. L'armure possède une capacité de rangement de 5 kg, dont jusqu'à la moitié peut être considéré comme camouflé.

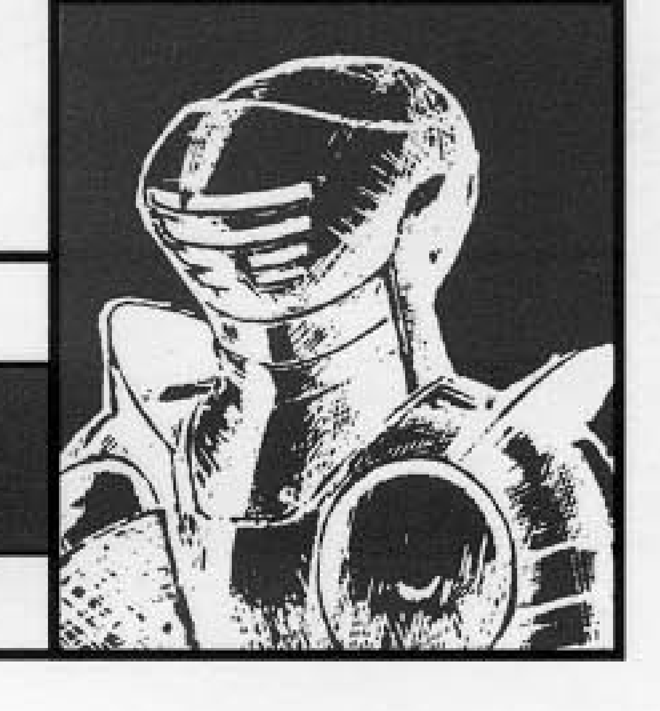
Il faut noter que les avantages particuliers de l'armure de cuir de haute qualité sont perdus lorsqu'un gnome-artisan commence à collectionner des objets pour remplir son costume de cuir. Alors que quelques objets à la ceinture ne dégradent pas particulièrement la caractéristique de l'armure élémentaire, on ne peut empêcher le nombre de gadgets nécessaires pour changer de classe d'armure, de tinter et battre les uns contre les autres, de déformer le tissu et de se répandre lorsque leur possesseur se penche, de tomber accidentellement ou encore d'exploser dans le feu d'une bataille ou d'une fuite.

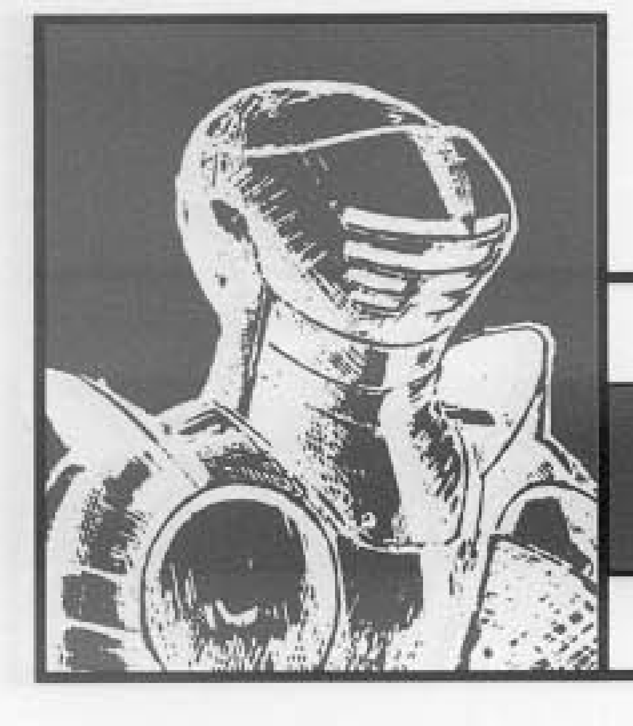
En dehors de la société des gnomes, on a rarement vu ce type d'armure. Les humains et les elfes volent rarement des objets dont ils ne peuvent se servir, à moins d'être payés pour le faire, et les nains, qui pourraient se glisser dans une telle tenue si on le leur proposait, trouvent le concept déplaisant et l'apparence bien trop voyante pour leurs goûts plutôt sobres. Les petites-gens ont montré une faiblesse pour les nombreux compartiments secrets que l'on trouve dans l'armure de cuir de gnome-artisan, et particulièrement les voleurs petites-gens qui pourraient attacher une plus grande valeur à ce type d'armure plutôt qu'à toute autre. En fait, le bruit court que le marché noir de l'armure de cuir de gnome-artisan est entièrement alimenté par les guildes des voleurs petites-gens. Cela ne fait que jeter de l'huile sur le feu du malaise qui existe entre les petites-gens et les clans de gnomes.

Dans les colonies et les cités humaines, les gnomes ne revêtent leur armure d'artisan que lorsqu'ils travaillent dans l'intimité des profondeurs de leurs ateliers secrets. Comme personne autour d'eux n'apprécie ni ne respecte les titres de «maître d'art», il semble qu'il n'y ait pas grande nécessité à les afficher.

Dans le clan des gnomes, cependant, règne une compétition constante entre tous les gnomes-artisans, opposant même les maîtres aux apprentis. Dans certains clans, les compétitions se sont formalisées, créant de véritables catégories (le plus grand nombre d'objets portés, le meilleur piège individuel, la poche la plus sûre, l'apparence la plus agréable, etc.) et des prix (des contrats du clan ou un badge spécial à coudre sur l'armure). Ces concours ont lieu durant les jours de grand festival, un peu à la manière d'un bazar de commerçants (ce qui n'est encore qu'une tradition servant à troubler les nouveaux venus ou les visiteurs d'une nuit).

Dans les clans les plus importants, un grand nombre de guildes d'artisans en compétition peuvent parrainer et soutenir des conceptions ou des candidats individuels. Chaque artisan dans la salle de la Guilde passera de longues nuits à bricoler son armure pour essayer d'égaler ou pour reproduire l'effet désiré. Ceux qui y parviennent réclameront un crédit partiel pour avoir «testé et amélioré» la conception d'origine. Ceux qui échouent devront offrir de petites sommes d'or pour obtenir le secret de la nouvelle invention.





Cotte de mailles elfique (CA 5)

Description : La cotte de mailles elfique est le seul modèle d'armure fait dans l'alliage elfique légendaire, un acier argenté léger d'une grande résistance. Même sans enchantement, la cotte de mailles elfique fait en général la moitié du poids de son homologue forgée par l'homme.

Utilisation en campagne : Les elfes gardent le secret de la fabrication de la cotte de mailles elfique plus férocement qu'ils ne protégeraient leurs propres enfants. Dans toute l'histoire multi-millénaire de la race elfique, le nombre d'armuriers elfiques qui ont appris les secrets de la forge de l'acier elfique peut se compter sur les doigts d'une seule main. Il n'est pas nécessaire de préciser que les maîtres de cet art sont extrêmement anciens, et que le choix d'un apprenti n'a lieu qu'une fois tous les mille ans. C'est le plus grand honneur qui puisse être accordé à un individu elfe, en dehors de celui d'être choisi par ses pairs pour diriger la race des elfes.

L'apprentissage n'est pas un cadeau accordé par les riches ou les puissants, mais il résulte d'une épreuve magique au cours d'une cérémonie secrète. Certains étrangers pourraient discuter l'idée que c'est l'expérience qui fait l'armurier, mais la tradition garde une forte emprise dans les cercles elfiques.

Les armuriers humains et nains ont pu deviner certains des secrets des armuriers elfiques, mais pas des plus importants. Ils savent par exemple, que l'argent de mithril, cet élément du mithril qui donne à ce métal des plus pur son éclat à la lueur de la lune, est d'une certaine façon allié à d'autres matériaux. Ce procédé d'alliage n'a jamais été reproduit en-dehors de la forge d'un maître elfique, ce qui pousse la plupart des armuriers à croire qu'une certaine forme de manipulation magique est nécessaire à un moment du procédé. De plus, quiconque espère forger une armure elfique doit être capable de voir les émanations magiques qui en rayonnent. Alors que cela peut être fait artificiellement à l'aide de la magie, cette tâche est plutôt adaptée à la vision naturelle qu'en ont les elfes. Les armuriers drow (décrits plus loin) travaillent dans les mêmes conditions.

Naturellement, si quelqu'un a mille ans pour améliorer le talent nécessaire pour faire un travail, presque tout se trouve est possible. Les nains trouvent que c'est un avantage déloyal, alors que les humains ne s'inquiètent même pas d'essayer. La vie est trop courte pensent-ils, pour gaspiller du temps à créer quelque chose qu'il serait plus facile de voler ou de découvrir dans l'antre d'un dragon.

La cotte de mailles elfique est portée par les troupes elfiques, à la fois par la cavalerie et l'infanterie. Elle est répandue chez les elfes gris (les fées) et les civilisations elfiques avancées, mais elle l'est moins chez les hauts elfes. Elle est extrêmement rare chez les elfes des bois.

De par la résistance et la valeur du matériau, dans les rares circonstances où une cotte de mailles elfique est endommagée au point de nécessiter des réparations, la cotte de mailles n'est jamais abandonnée, mais elle est renvoyée à l'armurier pour qu'il la répare et remplace ce qui doit l'être.

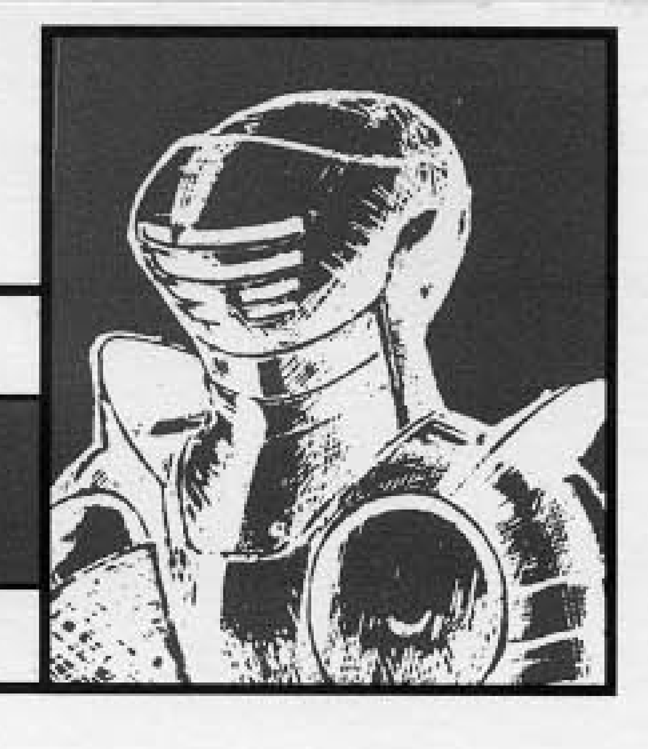
Avec le nombre de cottes de mailles que les planificateurs militaires et les maîtres-armuriers humains pensent qu'il existe, les meilleures estimations sont qu'il faudrait jusqu'à une dizaine d'années pour fabriquer une seule cotte de mailles elfique. Sinon, selon leur raisonnement, les armures de ce type seraient utilisées en plus grand nombre par les elfes, et on en trouverait beaucoup plus dans les antres et les caches à trésors des monstres à travers les royaumes.

La cotte de mailles elfique magique

La cotte de mailles elfique ordinaire est extrêmement rare, mais la cotte de mailles elfique magique est un cadeau d'un tel prix que l'on dit que seule une poignée existe ailleurs qu'entre des mains d'elfes royaux.

En plus des avantages de poids et de souplesse normaux de la cotte de mailles elfique, la cotte de mailles elfique magique est tellement légère qu'elle peut être portée sous les vêtements habituels. Elle offre un tel confort et tellement peu d'entraves, qu'on peut la porter constamment, même pour dormir. La cotte de mailles elfique magique est tellement douce au toucher que l'on peut la porter sans aucun matelassage. Cela en fait l'armure idéale pour les voyageurs, en dehors des plus grands chevaliers, qui par tradition préfèrent les armures de plates par-dessus tout.

Spécialement pour les roublards, une cotte de mailles elfique magique est un bien beaucoup plus prisé que même une armure de plates complète +1. Des aventuriers ont perdu leur vie sur de simples rumeurs de cottes de mailles elfique magique.





Cotte de mailles drow (CA 4)

Description : La cotte de mailles drow est une cotte de mailles finement travaillée, en métal noir satiné qui n'encombre pas du tout celui qui la porte. Elle est similaire, mais non identique, à la cotte de mailles elfique magique décrite précédemment. Elle n'est habituellement conçue que sous forme de tuniques, puisque les elfes drow partagent avec leurs cousins des forêts une préférence pour les armures qui protègent suffisamment sans être trop lourdes ou gênantes.

Utilisation en campagne : Comme leurs cousins qui vivent à la lumière du soleil, les drow ont inventé leur propre modèle d'armure spéciale.

Ce qui est certain, c'est que les drow utilisent l'adamantite, le métal le plus dur que l'on connaisse, comme principal composant de leur alliage mystique. Il est extrait en grandes quantités par les myriades de races alliées aux drow, et la machine de guerre drow est complètement dépendante des technologies liées à l'adamantite.

Cet alliage possède des propriétés particulières qui proviennent de la nature étrange des radiations émanant de la patrie des drow, conférant même à la forme la plus élémentaire de l'alliage l'équivalent d'une magie +1. Les armes, les boucliers, les armures et autres, d'origine drow, tous commencent avec un bonus de +1, et à partir de l'alliage, la durée totale passée dans la forge et les procédés secrets utilisés, il peut aller jusqu'à +5. L'alliage ne rayonne pas de magie à la manière traditionnelle (un sort de *détection de la magie* révèle qu'aucune propriété magique n'est présente).

Quand des créations à base d'alliage drow, y compris les armures, sont exposées directement à la lumière du soleil, leurs bonus magiques sont immédiatement perdus et elles commencent à se désagréger complètement et irréversiblement. Cela arrive même après une brève exposition, ce qui signifie que même si l'on ramène l'armure drow immédiatement dans une complète obscurité ou au pays drow le plus proche, elle continuera de s'altérer. L'altération physique commence à 1d12+8 jours après l'exposition à la lumière du soleil. L'armure tombe complètement en morceaux après qu'encore 1d12 jours se soient écoulés.

Si des précautions extraordinaires sont prises, un aventurier pourrait en théorie se servir d'une armure drow, uniquement s'il la porte au cœur de la nuit et s'il la ramène dans l'obscurité la plus complète (par exemple dans un coffre ou une caisse protégée de la lumière) avant le point du jour. Quoiqu'il en soit, l'armure doit être ramenée à sa patrie drow une fois tous les quinze jours pour être de nouveau exposée aux radiations. L'armure doit rester dans le pays durant deux jours pour chaque jour passé à la surface. Si l'armure n'est pas ramenée à l'obscurité souterraine avant que les deux semaines ne soient écoulées, la magie de l'armure est perdue de façon permanente. L'altération commence alors comme décrite plus haut.

Les fragments de métal qui restent après qu'une armure drow se soit détériorée devraient être rassemblés et réutilisés pour de futurs travaux de forge. Toutefois, le métal est non magique, jusqu'à ce que le procédé de forge imprègne l'enchantement.

Les elfes de la surface prétendent que ces conditions sont un défaut de fabrication de la part des drow, mais les spécialistes ont remarqué certains parallèles entre les alliages elfes et drow.

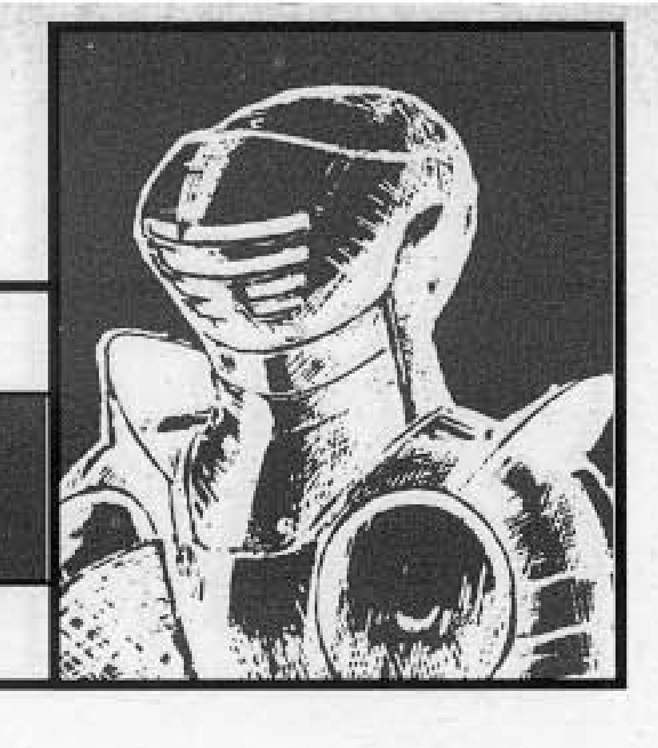
Par exemple, il est possible que les émanations magiques étranges de la patrie drow les aide dans la fabrication de leurs objets particuliers en adamantite, de la même manière, ainsi qu'on l'a présumé, que la pure et fraîche lueur de la lune a un rapport dans le travail de forge de l'armure en mithril elfique. Le fait est que le mithril est aussi réfléchissant, léger et pur, que l'adamantite est terne, lourd et dense, ainsi que cela ne peut échapper à l'observateur.

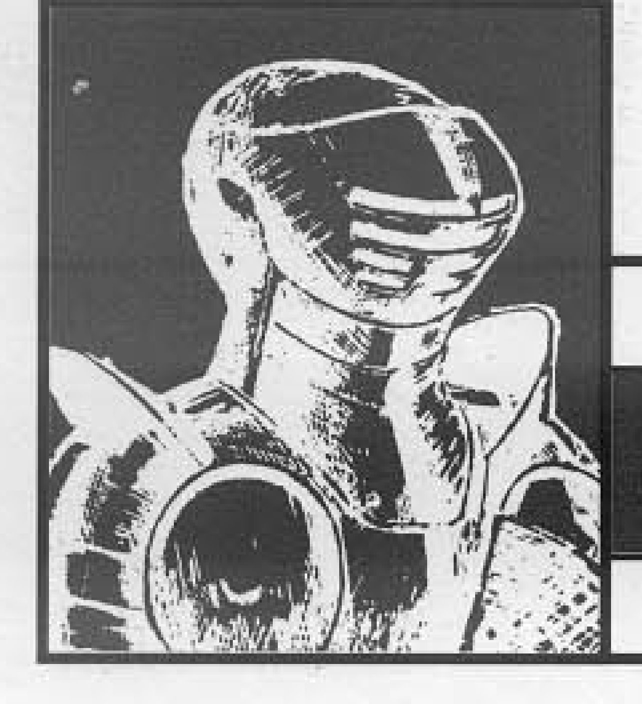
Ce qui est certain concernant les deux types d'armures magiques, c'est que de tels parallèles ne peuvent pas être une pure coïncidence. Quelque part dans le passé lointain des deux races, lorsque les temps étaient meilleurs et avant que les elfes noirs ne se retirent dans les profondeurs terrestres, il a dû exister une technologie des armures commune. Les drow ont emporté avec eux les secrets de forge des métaux des elfes, mais ils devaient découvrir quelque chose pour remplacer les deux composants de l'ancien art que sont le mithril et la lueur de la lune.

Ce qu'ils ont finalement trouvé, après peut-être des siècles d'expérimentation, est un alliage magique plus abondant que le mithril, mais pas aussi stable que la cotte de mailles elfique.


E. OLSON '91


WEAVER





Armure de plates de nains (CA 2)

Description : L'armure de plates en fer forgé noir faite par les nains exclusivement pour leurs propres chefs de guerre est à la fois lourde et peu attrayante selon les normes des humains et des elfes. Quoiqu'il en soit, les nains ont traditionnellement accordé moins d'importance à l'apparence qu'à la défense personnelle. Les combattants nains qui portent une armure de plate de nain sont souvent appelés «chaudrons qui se dandinent» par leurs ennemis en raison de la masse de cette armure.

Utilisation en campagne : Comme décrit dans *le Manuel Complet du Guerrier*, l'armure de plates de nain de haute qualité est une version plus massive de l'armure de plates des humains. Elle pèse 50% de plus que les armures équivalentes, faisant peser une seule armure de plates de la taille d'un nain approximativement la même chose qu'une armure de plates de taille humaine.

De plus, l'armure plus dense offre une protection équivalente à une *armure de plates +1*, et l'armure elle-même protège contre les dégâts d'équipement à +6, en plus de tous les bonus autorisés si l'armure de plates en question est enchantée magiquement. Des histoires sur des armures de plates de nain qui résistent aux flammes exhalées par le souffle d'un dragon rouge peuvent être d'une exagération fanfaronne, mais c'est un fait établi que l'armure de plates de nain survit souvent à une attaque, alors que ce n'est pas le cas de celui qui la porte.

Comme cela a déjà été dit, les nains attachent plus de prix à l'efficacité au combat qu'à l'apparence d'un combattant. Il est de fait très rare qu'une armure de plates de nain en fer soit ornée de quelque manière que ce soit.

Comme les elfes, les nains ne font pas d'armure de plates de nain pour les non-nains. Non seulement il est considéré comme n'étant pas pratique de passer du temps à fabriquer une armure qu'aucun nain ne pourra jamais espérer porter, mais les nains admettront qu'ils n'ont aucun talent à travailler avec les particularités du corps humain. Les nains ont tendance à ignorer les choses telles que des jointures flexibles, puisque leur étendue de mouvements est déjà réduite par nature. Un ancien adage d'un combattant nain disait à peu près ceci «Si elle ne va pas, plie-la. Si elle ne va toujours pas, casse-la !» Conformément à cette idée, un autre adage nain populaire est «Ne laisse jamais ton armure faire obstacle à un bon combat.»

L'armure de plates de bataille ou complète de nain n'existe pas. Non seulement les nains ressembleraient à des golems de fer miniatures avec cette protection, mais ils préfèrent laisser parler pour eux leurs expressions faciales dans le combat. Le problème de la liberté de mouvement joue également un rôle important dans cette décision pratique.

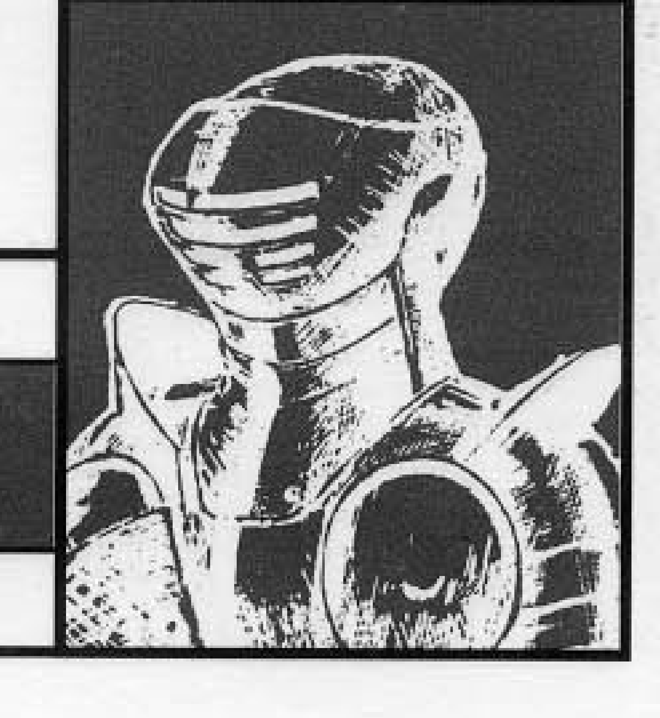
Aucun humain n'a jamais trouvé le moyen de convaincre un groupe de nains de lui forger une armure de plates complète. Même si une telle tâche avait même pu passer la phase du marchandage, il serait devenu rapidement évident à tous les interessés que les nains n'ont aucune expérience, ni aucune connaissance de telles fabrications et qu'il leur manque la motivation pour les apprendre. Les nains eux-mêmes proclament qu'ils préfèrent «battre leurs marteaux sur des crânes d'orques plutôt que de les battre à la forge».

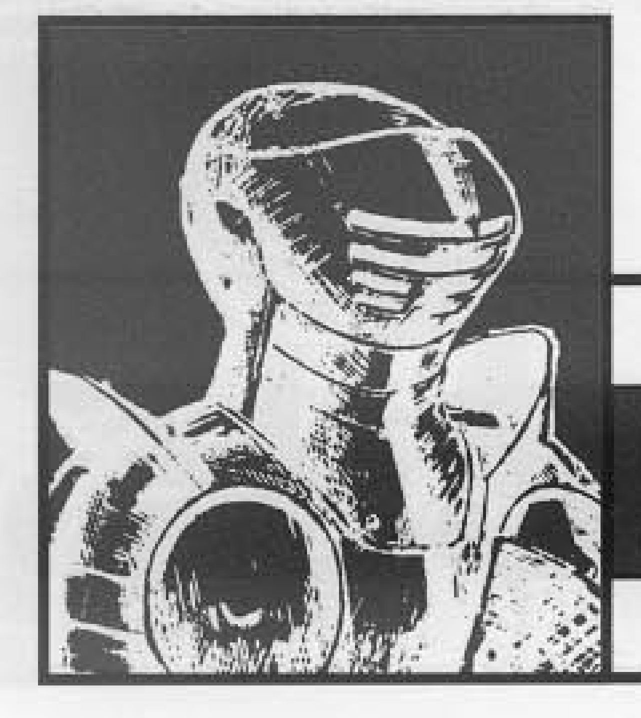
Curieusement, les gnomes ont offert de donner de temps en temps leur «meilleur coup» sur une armure de plates complète, mais jusqu'à présent, aucun humain n'a été assez brave ou assez fou pour accepter l'offre.

L'armure de plates de nain dure plus longtemps que son homoloque des humains. Comme cela est décrit dans *Le Manuel Complet du Guerrier*, l'armure de plates de nain peut soutenir le double de points de détérioration d'une armure de plates ordinaire (si le système optionnel de points de détérioration d'armure présenté dans l'ouvrage cité est utilisé).

Armure de plates de nain magique

L'armure de plates de nain magique est à peine aussi encombrante qu'une armure de plates ordinaire. L'enchantement est cumulatif à la classe d'armure +1 naturelle que possède l'armure de plates de nain. Cependant, l'*armure de plates de nain +1* est en fait équivalente à l'*armure de plates +2* ordinaire en ce qui concerne la classe d'armure (mais pas pour les jets de sauvegarde). Il serait plus aisé pour le MD et le joueur de se rappeller que la classe d'armure de base pour l'armure de plates de nain est 1, la même que l'armure de plates de bataille des humains.





Boucliers (CA +1)

Les boucliers ordinaires augmentent la CA d'un personnage de 1 (ou plus s'ils sont magiques). Les boucliers ne peuvent pas être utilisés pour bloquer des attaques à revers ou de flanc arrière.

Bouclier de poing ou targe

Un bouclier de poing, aussi connu sous le nom de *targe*, est un petit bouclier rond en bois qui est attaché à l'avant-bras. Il peut être porté par les arbalétriers et les archers sans que cela ne gêne leurs attaques avec les armes qu'ils ont choisies.

De par sa petite taille (environ 30 centimètres de diamètre), un bouclier de poing protège contre une attaque par round de mêlée. L'utilisateur peut choisir l'attaque contre laquelle il souhaite se servir de son bouclier de poing, mais il doit le dire avant que le jet d'attaque n'ait été fait. Cela n'augmente la classe d'armure du défenseur que de 1 (plus s'il est magique) contre cette seule attaque.

Note : Les boucliers de poing ne devraient pas être considérés comme des boucliers complets lorsque la classe d'armure de l'utilisateur est déterminée, mais plutôt comme un objet spécial qui peut être utilisé pour ajouter une protection supplémentaire à une attaque par round.

Petit bouclier ou rondache

Un petit bouclier est habituellement rond et se porte sur l'avant-bras, tenu par l'anse du bouclier. Son poids léger comparé à celui d'un bouclier moyen permet à l'utilisateur de tenir d'autres objets dans cette main, bien qu'il ne puisse manier ou porter une autre arme.

Un petit bouclier (environ 60 centimètres de diamètre) peut être utilisé contre deux attaques de front au choix de l'utilisateur. Comme pour le bouclier de poing détaillé plus haut, l'utilisateur peut choisir les attaques contre lesquelles il opposera son bouclier, mais il doit le décider avant que les jets d'attaques ne soient faits.

Note : Comme le bouclier de poing, le petit bouclier devrait être considéré comme un objet spécial utilisé pour la défense, et non comme une addition générale à la classe d'armure frontale.

Bouclier moyen ou écu

Un bouclier moyen se porte de la même manière qu'un petit bouclier (c'est-à-dire sur l'avant-bras). À la différence du petit bouclier cependant, son poids empêche le personnage d'utiliser l'anse du bouclier pour autre chose que de tenir l'écu. Les boucliers moyens sont en général faits en métal, ils font entre 1 mètre et 1,20 mètre de diamètre, et ils peuvent avoir beaucoup de formes, allant de formes rondes à carrées jusqu'à celle d'ailes déployées d'un dragon. Un bouclier médiéval typique ressemble à un triangle avec une pointe dirigée vers le bas.

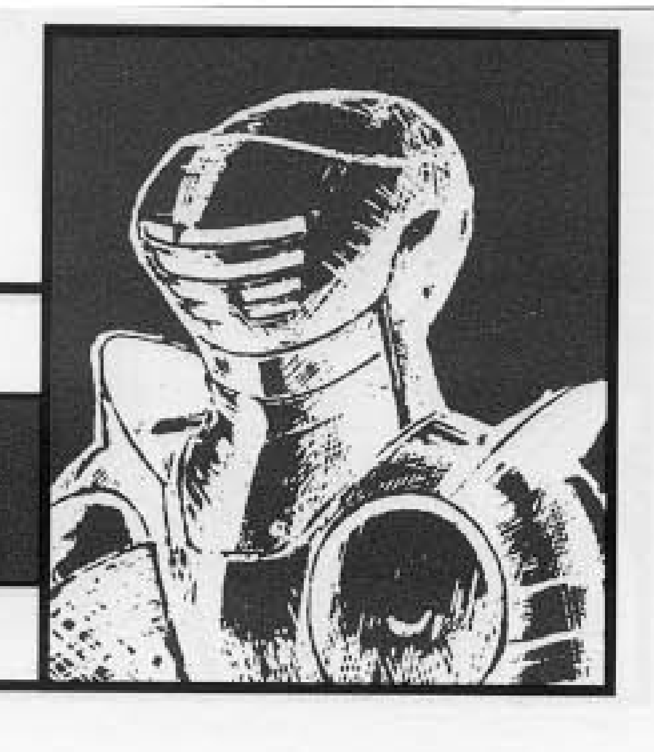
Avec un bouclier moyen, un personnage peut se défendre contre un certain nombre d'attaques frontales ou de flanc dans un round donné. Dans ce cas, le personnage applique le bonus de +1 pour la classe d'armure (non compris les boni magiques) au bouclier pour obtenir sa classe d'armure globale, à condition qu'il se souvienne de ne pas tenir compte du bonus du bouclier durant l'attaque à revers occasionnelle.

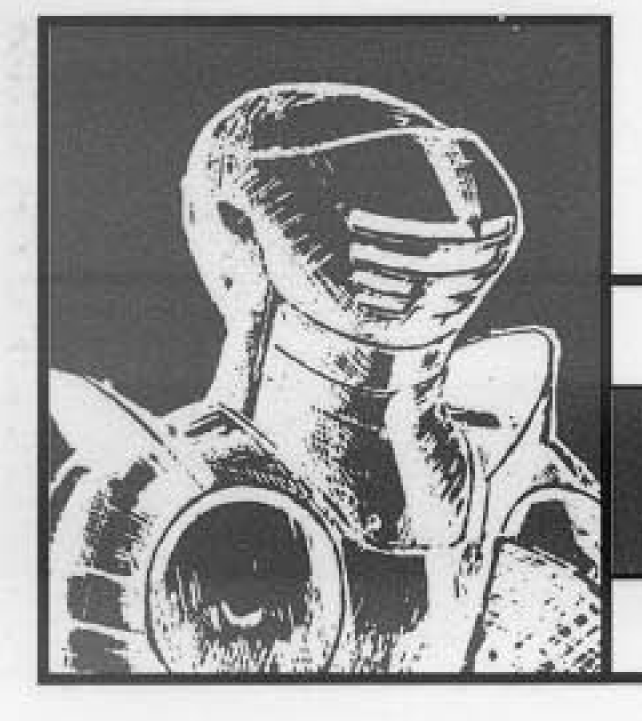
Bouclier complet ou pavois

Le bouclier complet, connu aussi sous les noms de milan ou de bouclier-tour, est un bouclier massif en métal ou en bois qui va presque du menton au doigt de pied de l'utilisateur. Il doit être fermement attaché à l'avant-bras et la main doit sans cesse l'empoigner fortement. Naturellement, ceci exclut toute autre utilisation de la main du bouclier que celle de maintenir le pavois en place.

D'une hauteur d'environ 1,80 mètres, le bouclier complet fournit une grande protection à l'utilisateur, augmentant la classe d'armure globale du personnage de 1 contre les attaques de mêlée et de 2 contre les attaques par projectiles. Comme pour tous les boucliers, ces bonus ne s'appliquent que contre les attaques frontales et de flanc.

Comme le bouclier complet est très lourd, le MD peut utiliser le système d'encombrement optionnel, s'il permet son utilisation dans la campagne. Cela permettra d'éviter une utilisation abusive des boucliers complets dans le combat.





Casques

Utilisation en campagne : Les casques font partie de la protection de base d'un combattant. S'il évite d'utiliser un couvre-chef approprié, le personnage risque d'attirer les coups envoyés par les adversaires ou de provoquer tout autre inconvénient selon l'option du MD. Tout couvre-chef, en dehors de celui qui ne couvre pas les oreilles, doit être ôté lors des jets pour écouter.

Le Manuel Complet du Guerrier offre une règle optionnelle pour les tests d'Ouïe et de Vision. Tous les casques limitent les tests d'Ouïe et de Vision à un certain degré. (Un test d'Ouïe ou de Vision est un tirage de 1d20 sous l'Intelligence ou la Sagesse d'un personnage, quel que soit le plus élevé des deux. Ces tests peuvent être utilisés lorsqu'un personnage a une chance d'entendre ou de voir quelque chose d'important. Ce test n'est pas utilisé lorsque les personnages écoutent aux portes ; pour cela, il existe un test spécifique).

En option, les grands heaumes et les armets, lorsqu'ils sont portés avec une armure de plates, gagnent des bonus contre les souffles de dragon et les sorts qui altèrent la vision (voir la partie des Équipements dans *Le Manuel Complet du Guerrier*)..

Casques et voleurs : Les voleurs subissent automatiquement des pénalités pour écouter s'ils portent un casque. Les descriptions suivantes comprennent les pénalités aux tests d'Ouïe et de Vision. Si ces règles ne sont pas utilisées, les pénalités pour les tests de Vision devraient être ignorées ; pour les tests d'Ouïe, remplacez par une pénalité de -5% au talent d'écoute du voleur chaque ajustement de test d'Ouïe de -1 (par exemple, -3 à un test d'Ouïe est une pénalité de -15% au jet du voleur).

Calotte

Une calotte est un couvre-chef clouté, en cuir ou en acier, que l'on porte comme une calotte ajustée, un béret ou un bonnet. On porte généralement les calottes avec des armures matelassées, en cuir, en cuir cloutée, en peau ou avec toute autre protection légère.

Vision et Ouïe : Pénalité de -1 aux tests d'Ouïe ; pas de pénalité aux tests de Vision.

Camail

Un camail est une capuche matelassée en cotte de mailles. Il est bien ajusté autour du cou et sur la tête, laissant le visage dégagé. Habituellement, il accompagne ou s'insère dans une cotte de mailles ou une armure à base de cotte de mailles. Il arrive souvent qu'un chevalier en armure lourde porte un camail sous un grand heaume. Cela lui permet de retirer son grand heaume pour avoir une meilleure vue tout en gardant un assez bon niveau de protection de la tête.

Vision et Ouïe : Les pénalités sont les mêmes aux tests de Vision et d'Ouïe que celles associées à une calotte. Si l'on porte un grand heaume, des pénalités sont fixées au grand heaume et ne sont pas cumulatives à celles du camail.

Cabasset

Cette classe de casque qu'est le cabasset, fait de cuir renforcé ou de métal, couvre presque toute la tête, en dehors du visage et du cou. Ces casques fournissent en général une protection pour le nez (cette pièce du casque est appelée un *nasal*).

Les cabassets sont appréciés par les officiers et les commandants, et il convient de les porter avec les armures de poids moyen tels que la brigandine et la cotte de mailles.

Vision et Ouïe : Pénalité de -1 aux tests de Vision; pénalité de -2 aux tests d'Ouïe (de tels casques couvrent entièrement les oreilles en dehors d'un petit trou).

Armet

Les armets ressemblent aux cabassets (ci-dessus), mais en comprenant une visière devant le visage.

Ceux-ci sont plutôt portés par les officiers et les huissiers d'armes. On les porte en général avec les armures de plates.

Vision et Ouïe : Lorsque la visière est relevée, les pénalités aux tests de Vision et d'Ouïe sont les mêmes que celles du cabasset. Sinon, le porteur de visière subit une pénalité de -2 à tous les tests de Vision et une pénalité de -3 aux tests d'Ouïe.

Grand heaume

Un grand heaume est un heaume massif en métal, qui couvre la tête en entier, y compris le cou et souvent le haut des épaules. Les seules ouvertures dans la protection se trouvent dans les fentes rapprochées qui permettent une vision limitée, et dans quelques trous pour permettre la respiration. La visière n'est pas amovible normalement.

Il est rare que l'on utilise un grand heaume avec une armure plus légère que l'armure à bandes. Les grands heaumes sont le plus souvent combinés avec des armures de plates ou des armures plus lourdes.

Vision et Ouïe : Pénalité de -3 aux tests de Vision; pénalité de -4 aux tests d'Ouïe.



CHAPITRE

2 Équipement pour les montures

Les renseignements qui suivent développent les détails que l'on peut trouver sur les bardes, la sellerie, les harnais et les autres objets utilisés avec les chevaux et les montures dans le *Manuel du Joueur.* Des règles optionnelles sont fournies pour permettre au MD d'assortir l'armure des montures à celle de leur cavalier (ce qui peut être utilisé pour simplifier les comptes relevés lorsqu'un grand nombre de troupes montées se rencontrent). De plus, les bardes partielles sont rassemblées dans un tableau optionnel qui permet le calcul de la classe d'armure d'une monture dans le cas où il n'y a qu'une barde partielle disponible.

Les renseignements dans cette partie sont centrés sur les chevaux, car c'est le type de monture que l'on trouve le plus souvent. La plupart de ce matériel peut toutefois être facilement adapté à d'autres types de montures. Les parties suivantes traitent surtout des bardes, car c'est ce qui aura l'effet le plus direct sur les aventures et les combats.

Barde

La barde est le nom donné à l'armure conçue pour les montures. Les montures sont le plus souvent des chevaux, mais elles comprennent également ces énormes bêtes qui transportent les plates-formes de combat (tels les éléphants avec les palanquins). Une grande majorité de montures ne portent pas de barde du tout. Une telle protection est chère et nécessite du temps pour être façonnée, elle fatigue rapidement la monture et elle réduit sa vitesse et sa maniabilité au combat.

Historiquement, la barde atteint la pointe de son développement dans l'ère médiévale. Après l'introduction de la poudre et du canon, les bardes ont rapidement dégénéré, jusqu'à devenir des harnachements de parade. Le développement des bardes dépendait de deux facteurs : la reproduction de chevaux assez forts pour porter la protection et transporter un cavalier en armure, et les problèmes techniques posés par la conception d'une armure qui soit la plus légère possible et plus flexible que celle portée par l'homme, sans sacrifier à la protection. Le développement des bardes est parallèle sous bien des aspects au développement de l'armure pour le combattant.

Barde médiévale

La plupart des formes de bardes, en dehors des étoffes matelassées ou capitonnées, nécessitent des montures massivement lourdes et puissantes. Le poids de la barde et de l'homme, y compris son armure et ses armes, épuise rapidement même les plus grands chevaux de bataille. C'est pourquoi les dernières bardes ont été reconçues dans des matériaux plus légers tels que le cuir bouilli ou l'étoffe épaisse matelassée. L'une des bardes la plus répandue dans l'histoire était faite en cuir bouilli (quelquefois d'une épaisseur de plus de 5 centimètres), avec des parties spécialement renforcées faites de bandes en acier et de planches en bois ou de petites bandes en bois épais et dur.

La dernière barde médiévale comprenait un certain nombre de pièces d'armure couvrant diverses parties de la monture. Celles-ci comprenaient le *chanfrein* (pour la tête et l'encolure), le *crinet* (pour le côté de l'encolure), le *cuello* (pour l'avant du poitrail), le *poitrel* (pour les épaules et les flancs), les *flançois* (recouvrant les zones autour de la selle), et la *croupière* (pour l'arrière-train). Les bardes ne protégeaient presque jamais les jambes de la monture.

Dans les zones plus chaudes et plus humides, la barde complète est moins répandue que la demi-barde. Quand bien même elle est utilisée, on lui préfère des formes plus légères. La demi-barde ne comprend habituellement que le chanfrein et le poitrel (plus le crinet et le cuello pour la barde de plates).

Barde en campagnes

Dans les mondes de jeu AD&D, l'utilisation des bardes varie avec les cultures et les races. Bien que des variations individuelles dépendent du MD (et sont encouragées), quelques généralisations sont utiles. La plupart des bardes seront utilisées par les armées humaines. En dehors des humains, les elfes (et quelquefois les petites-gens) utiliseront les bardes pour les chevaux. Il est rare de voir des gnomes ou des nains à cheval, sauf s'ils sont membres de groupes d'aventuriers. Il est d'autant plus rare de les voir sur des montures bardées, puisqu'ils préfèrent se battre à pied.

En dehors des chevaux, les éléphants sont parfois équipés de bardes en cuir ou en métal. Les cavaliers à chameaux n'ont pas l'habitude de barder leurs montures, car l'armure massive les rend plus difficiles à



manier, elle réduit nettement leur capacité de charge et elle gêne leur capacité de survie aux conditions du désert, encore plus que les chevaux.

Les worgs et les chiens de guerre sont parfois bardés de cuir, bien que cela soit rare.

Les montures aériennes peuvent être bardées de matériaux en cuir ou plus légers.

Types de bardes

Barde complète : C'est une armure complète pour les chevaux, qui fournit la protection classée lors d'attaques de n'importe quel côté. On peut noter que le terme «armure de plates complète» est utilisé pour dénommer un nouveau type d'armure plus avancé, comme l'est l'armure de plates complète du combattant.

Demi-barde : La différence entre la demi-barde et la barde complète est que la demi-barde ne recouvre que l'avant et les côtés de l'animal. Les attaques à revers ou de flanc arrière utilisent la classe d'armure de base de la monture.

Barde partielle : C'est une option qui permet de faire la moyenne de la classe d'armure d'une monture dans le cas où une barde complète ne serait pas disponible. Reportez-vous au tableau 4.

Note : Toutes les bardes, y compris la demi-barde, sont des éléments complets ; c'est-à-dire qu'une demi-barde n'est pas réalisée en s'arrêtant à la moitié d'une armure pour cheval. Les pièces qui la composent sont faites pour être utilisées ensemble—elles sont spécialement façonnées, ajustées et équilibrées pour fournir un certain niveau de protection et un certain degré de mobilité dans un combat. Bricoler des pièces curieuses ou mal ajustées dégrade l'effet global, suivant le degré décidé par le Maître de Donjon.

Dans la partie qui suit, les bardes sont présentées dans un ordre croissant de protection, de celle qui offre le moins de protection à celle qui en offre le plus. De nouveaux types de bardes en font partie. Les tableaux récapitulatifs de ces renseignements se trouvent p. 50.

Pièces d'armure de cheval

Chanfrein : Cette pièce de l'armure couvre la tête, l'encolure et la crinière de la monture. Dans sa forme la plus primitive, le chanfrein est fait en cuir bouilli. Les chanfreins faits par les humains et les nains sont en général de fer ou d'acier, alors que les orques et les autres races humanoïdes ont tendance à préférer le cuir, et les elfes sylvestres le bois ou des matériaux à base de plantes dures et fibreuses.

Crinet : Cette pièce pour l'encolure ne se trouve que sur les armures de plates. Elle couvre la partie supérieure du cou de la monture et est faite de bandes d'acier superposées et articulées avec quinze à vingt centimètres de mailles.

Cuello : Cette pièce que l'on ne trouve que sur les bardes de plates est l'armure pour la partie inférieure du cou de la monture (la gorge). Elle est accrochée au crinet à l'aide de quelques courroies et boucles. Sur les bardes plus évoluées, le cuello possède des plates entièrement articulées attachées avec de larges bandes en maillons serrés de cottes de mailles.

Poitrel : Cette partie de la barde de cheval couvre son poitrail et ses flancs. Le poitrel est aussi connu sous d'autres noms tels que *peytrel*, *pectoral* ou *poitrinal*. Il couvre l'avant du poitrail et les côtés aussi loin que va la selle. Les premiers poitrels étaient faits en tissu épais avec des écailles, des anneaux ou des clous ; ceux d'après utilisaient des plates ou des bandes en acier.

Flançois : Ce sont des plaques d'armure pour les flancs de la monture, comprenant la zone située derrière les épaules, le long de la selle et se terminant à l'arrière-train, protégeant les zones qui ne sont pas couvertes par le poitrel ou la croupière.

Croupière : Cette pièce couvre la croupe et l'arrière-train du cheval et on l'appelle quelquefois aussi *croupière de bacul*. La forme la plus légère de cette armure est faite de petits carrés en cuir léger cousus ensemble, puis rassemblés en étant cousus en bandes. Les croupières les plus évoluées sont faites de plusieurs bandes d'acier épais réunies par des pièces de cotte ou de maille, reliées à la selle et aux flançois.



Barde légère

Barde matelassée (CA 6)

Ce style de barde capitonnée n'a qu'une faible valeur de protection, ce qui donne à la monture un bonus de 1 à sa CA. Dans les campagnes de AD&D normales, la barde matelassée a la même fonction que la barde de cuir et pèse 30 kg. La barde matelassée a tendance à s'user rapidement.

Les petites-gens et les elfes se servent de temps en temps de ce type d'armure sur leur poneys et leurs chevaux légers.

Demi-barde matelassée : La demi-barde matelassée n'offre qu'une protection à l'avant et aux côtés antérieurs de la monture. Elle est utilisée principalement dans les civilisations pauvres ou faiblement développées. Dans les cultures plus civilisées, les harnachements de parade pourraient être des demi-bardes matelassées. Cette protection pèse à peine 12,5 kg.

Barde de cuir (CA 6)

Cette barde est le type le plus courant de barde légère. La barde de cuir possède à peu près les mêmes caractéristiques que l'armure de cuir portée par les combattants. Parmi les humains, la barde de cuir est surtout utilisée par les cavaliers irréguliers et les bandes de nomades occasionnelles, dont les montures sont en général plus petites et capables de porter moins de poids que les montures spécialement élevées pour cela des pays civilisés. La barde de cuir pèse 30 kg.

Les petites-gens et les elfes ont plutôt tendance à utiliser le cuir sur leurs montures légères. La barde des petites-gens est habituellement ornée de perles et de morceaux de coquillages.

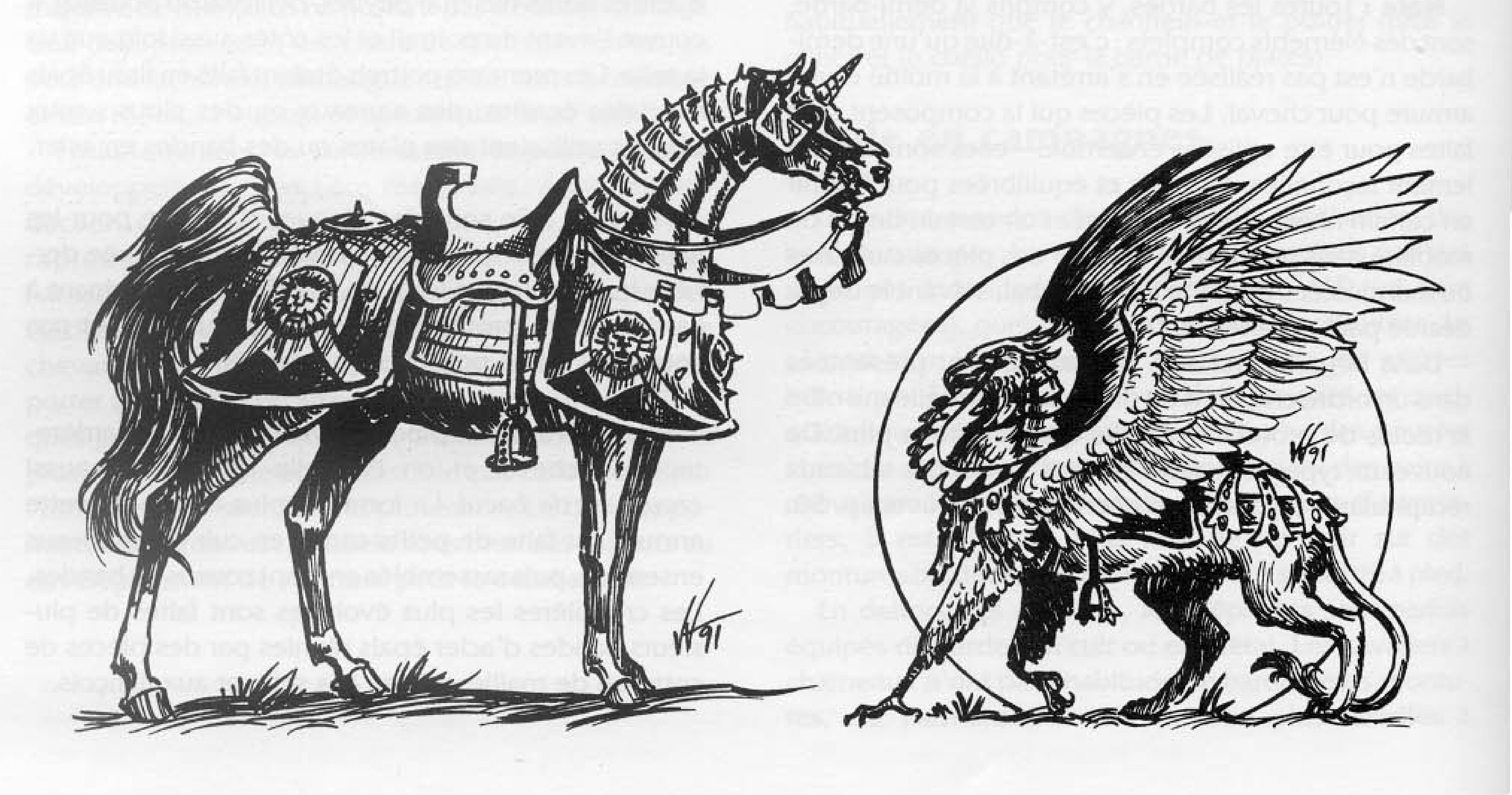
Bien que les nains et les gnomes ne se servent en général pas de bardes, ils peuvent à l'occasion faire des bardes de cuir pour protéger les mulets de bâts et les animaux de ce genre.

Les humanoïdes, dans le cas hypothétique où ils équipent leurs montures de bardes, utilisent souvent celle-ci.

Barde moyenne

Barde d'écailles (CA 5)

La barde d'écailles est une ancienne forme de la barde de protection moyenne, généralement supplantée par la cotte de mailles dans les régions plus avancées. Elle est plus répandue au Haut Moyen Âge, dans





les cadres orientaux ou à la limite, où elle est encore un peu moins répandue que la barde en cotte de mailles comme dans un cadre médiéval occidental. Reportez-vous au chapitre 1 pour avoir plus d'informations sur la fabrication et l'apparence de l'armure d'écailles. Une barde d'écailles complète pèse à peu près 38 kg.

Demi-barde d'écailles : Une demi-barde d'écailles comprend un filet d'écailles bien plus léger et ne couvre que la tête et les antérieurs du cheval. C'est en général l'armure la plus lourde que l'on puisse trouver sur un cheval léger. La demi-barde d'écailles ne pèse que 25 kg.

La demi-barde d'écailles est quelquefois utilisée par des bandes armées d'orques et de gobelins prospères. On peut aussi trouver d'autres races humanoïdes qui se servent de cette barde dans leurs unités de cavalerie.

Barde brigandine (CA5)

Datant de la fin de l'époque des bardes, l'armure faite de fines plaques de métal intercalées entre des épaisseurs de cuir qu'est la brigandine est la barde la plus avancée que puisse confectionner un armurier de village ordinaire. Elle n'est pas aussi encombrante que la barde d'écailles plus limitative avec ses 35 kg.

Demi-barde brigandine : Cette barde protège la moitié avant du cheval et pèse environ 23 kg.

Les rôdeurs errants (dont les aventuriers occasionnels) ont l'habitude d'utiliser la demi-barde brigandine, car elle est légère, généralement peu encombrante et facile d'entretien.

Barde annelée (CA 5)

Cette forme ancienne de barde est faite d'anneaux en métal cousus sur un matelassage en toile épaisse ou en cuir. Elle est plus lourde qu'une barde d'écailles ordinaire, et dans la plupart des campagnes elle ne sera utilisée que par ceux qui ne peuvent rien avoir de mieux (en fait, on se demande si une telle barde a réellement existé ; elle aurait été trop lourde pour les chevaux de cette époque). La barde annelée pèse 40 kg.

Demi-barde annelée : C'est une barde annelée pour les parties antérieures du cheval. Elle pèse environ 28 kg.

Barde de cuir clouté (CA 5)

Cette ancienne barde est faite de couches de cuir souple, renforcées de plusieurs petits rivets en métal destinés à détourner les coups tranchants. Sous tous les aspects importants, elle équivaut à la barde annelée et pèse 40 kg.

Demi-barde de cuir clouté : Cette barde couvre l'avant du cheval. Elle pèse 25 kg.

Les humanoïdes se servent de la barde de cuir clouté. Dans certains cas, les rivets sont longs et limés en pointes aiguisées. Les dégâts provoqués par ces pointes sont discutables, mais elles renforcent certainement l'apparence féroce d'une monture.

Barde en cotte de mailles (CA 4)

Cette barde est l'armure ordinaire pour les chevaux de bataille moyens. Elle est mise en place par sections, avec les pièces principales attachées à la selle ou posées sur le cheval et fixées par des boucles sous le ventre. Une toile épaisse ou une couverture est placée sous la cotte pour empêcher les frottements et les écorchures provoqués par la barde, ce qui fatiguerait rapidement le cheval. Ce n'est que sous des climats plus froids qu'un cheval peut porter une telle armure pendant longtemps (le cheval ne peut se déplacer toute la journée avec l'armure sur le dos ; il doit pouvoir se reposer suffisamment et brouter librement). La barde en cotte de mailles pèse environ 35 kg.

La barde en cotte de mailles est utilisée par les compagnies de cavalerie moyenne des elfes gris.

Demi-barde en cotte de mailles : C'est une barde en cotte de mailles qui couvre les parties antérieures du cheval. Elle pèse environ 23 kg.

Barde en cotte de mailles elfique : Ce type de barde existe, bien qu'elle soit extrêmement rare. Son poids est d'environ 13 kg. Une telle barde ne peut être achetée et n'est disponible pour personne d'autre que les membres de la noblesse elfique.



Barde lourde

Barde à bandes (CA 3)

Elle est semblable à la barde en cotte de mailles, tout en étant renforcée par des bandes de métal horizontales. Les officiers et les cavaliers assez fortunés pour acquérir ce type de barde sont en général les seules personnes qui s'en servent. Seuls les grands chevaux de bataille peuvent supporter leur poids. Cela reste une forme hybride, et la fréquence de ses apparitions dépend du niveau technologique de la campagne. Une telle armure pèse environ 43 kg.

Demi-barde à bandes : C'est une barde à bandes qui couvre l'avant du cheval. Elle pèse 30 kg.

Barde feuilletée (CA 3)

La barde feuilletée ressemble à la barde à bandes. La principale différence est que les bandes de métal sont verticales au lieu d'être horizontales. Le poids et la valeur de protection sont les mêmes avec 43 kg et une CA 3.

Demi-barde feuilletée : Elle ne recouvre que la moitié avant du cheval. Son poids est de 30 kg.

Barde de plates (CA 2)

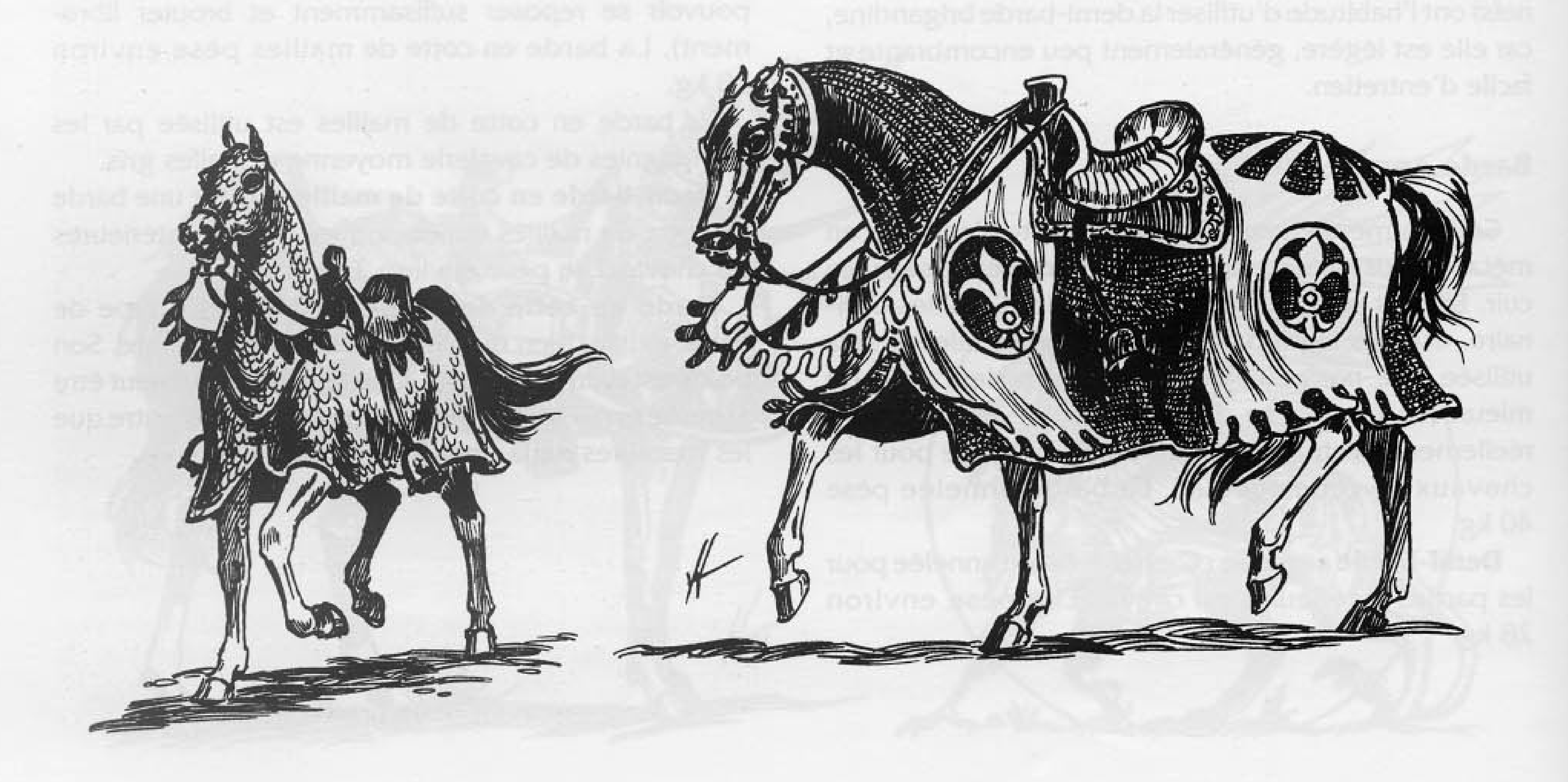
Ce type de barde correspond à l'armure de plates et elle est la protection ordinaire pour un cheval de bataille entièrement équipé. Seuls les chevaux de bataille lourds peuvent supporter le poids de cette armure tout en étant efficaces au combat.

Cette barde comprend le chanfrein qui couvre la tête, le cuello qui défend l'encolure et la crinière, le poitrel qui couvre l'avant du poitrail et les antérieurs, les flançois qui protègent les membres et les flancs, et la croupière qui défend l'arrière.

Cette barde est faite de cotte de mailles et de petites plaques en acier reliées ensemble et montées en charnières à l'aide de joints articulés. Par-dessus ce métal et cette cotte repose un épais tissu matelassé ou capitonné, équipé de clous en métal. L'équipement complet pèse dans les 43 kg. C'est extrêmement fatigant pour la monture, et on ne pose une telle armure sur le cheval en général que lorsque la bataille est imminente.

La barde de plates est utilisée presque exclusivement par la cavalerie lourde humaine. Les seigneurs elfes peuvent également avoir une armure de plates pour leurs montures.

Ce n'est que dans de très rares cas qu'un orque, un gobelin, un hobgobelin ou d'autres humanoïdes ont





accès à une telle armure. Quand c'est le cas, ce n'est en général que le commandant ou le chef de la tribu qui possède une telle barde, et ensuite, uniquement s'il est allié à un souverain ou un sorcier qui a la capacité de fabriquer une telle armure.

Demi-barde de plates : Celle-ci fournit la protection de la barde de plates sur l'avant du cheval. Elle pèse environ 33 kg.

Barde de plates de bataille (CA 1)

La barde de plates de bataille est la barde la plus lourde utilisée normalement dans une bataille. Elle est rare, même dans les campagnes de fin d'époques, et elle devrait être réservée aux nobles, aux officiers gradés et aux individus hors du commun. La fabrication d'une barde de plates de bataille nécessite un maître-armurier. La barde doit être conçue et ajustée sur un cheval en particulier. La barde de plates de bataille pèse 45 kg.

Demi-barde de plates de bataille : Elle équivaut à la protection de la barde de plates de bataille sur l'avant du cheval seulement. On ne rencontre jamais cette configuration, sauf peut-être sous forme d'une armure de cérémonie. Elle pèse 35 kg.

Barde de plates complète (CA 0)

La barde de plates complète, comme l'armure de plates complète, est l'achèvement culminant des meilleurs armuriers. On ne la trouve que dans les campagnes de fins d'époques et elle sera très rare dans les moments les plus favorables ; seuls les royaumes les plus avancés et les plus riches peuvent maîtriser les techniques de sa fabrication. Les services d'un maître-armurier sont nécessaires. La barde de plates complète pèse 45 kg.

Demi-barde de plates complète : Elle équivaut à la protection de la barde de plates complète sur l'avant du cheval seulement. Ici encore, si l'on rencontre une telle barde, il est presque certain que c'est une armure de cérémonie. Elle pèse 35 kg.

Sellerie et harnachement des chevaux

Mors

Le mors est le nom général pour les deux principes de pièces équestres de bouche qui servent à contrôler le déplacement d'un cheval. Chacun des deux types de mors est décrit ci-dessous.

Mors de filet : Ce mors est composé d'une tige ou d'une barre en acier avec un anneau à chaque bout. Les rênes sont fixées à ces anneaux. Le mors de filet est un mors plus doux que le mors de bride, et il est en général utilisé pour les chevaux de selle par opposition aux chevaux de bataille ou de trait. Le mors de filet ne permet d'avoir que peu de contrôle sur une monture fougueuse.

Mors de bride : Ce mors possède une plaque qui est insérée dans la bouche de l'animal. De courtes barres verticales sont attachées de chaque côté de la plaque. Chaque barre a un anneau en haut et en bas de la barre. Les rênes sont attachées aux deux anneaux du bas, alors que les deux anneaux supérieurs sont reliés par une robuste courroie ou une chaîne qui passe sous la machoîre du cheval. Cela permet d'agir avec une grande force physique sur l'animal, apportant un bon contrôle sur le mouvement et la vitesse du cheval. Le mors de bride est bien plus sévère que le mors de filet et il est souvent utilisé pour les chevaux de bataille.

Bride

Une simple bride n'est rien de plus qu'un solide anneau de corde ou de cuir noué autour de la mâchoire inférieure de la monture et servant à guider ou diriger l'animal.

Il y a trois parties élémentaires dans une bride : le *mors*, le *licou* et les *rênes*. Le mors a déjà été présenté. Le licou est l'ensemble de lanières et de cordes qui assure le mors à la mâchoire du cheval. Les rênes sont les courroies qui partent du mors et font le tour de l'encolure du cheval, ce qui permet au cavalier de diriger l'animal.

Bridon : C'est une bride complexe avec un mors de filet et de longues rênes. Il est bien plus difficile d'arracher ou de couper un bridon qu'une bride nor-





male. Il est aussi plus cher que la bride ordinaire (150% du coût d'une bride).

Caveçon : Un type de bride utilisé pour mâter et dresser les chevaux. Le caveçon ressemble beaucoup à d'autres brides en dehors de deux anneaux en plus à la base du mors, où l'on peut attacher des longes tenues par un dresseur ou nouées à un poteau. Le cheval peut alors être aisément guidé et doucement mâté et dressé. Le coût est comparable à celui d'une bride ordinaire.

Fers à cheval

À l'état sauvage, les chevaux usent leurs sabots au fur et à mesure qu'ils poussent. Mais les chevaux domestiques, avec le poids du cavalier et de l'équipement en plus, useraient leurs sabots bien plus rapidement. Sans protection, le cheval se mettrait rapidement à boîter et deviendrait inutile.

Les fers à cheval en métal sont utilisés pour neutraliser l'usure des sabots de la monture. Le fer à cheval n'est rien de plus qu'une barre d'acier martelée en forme de «U», puis solidement cloutée au sabot du cheval. Les clous ne provoquent aucune gêne chez l'animal. Avec des fers à cheval, la monture peut voyager plus loin et plus vite.

La perte d'un fer à cheval ou un caillou logé entre le fer et le sabot sont des choses auxquelles il faut prêter une grande attention si l'on veut garder son cheval en bonne condition.

Les fers à cheval magiques : On peut ajouter autant de différents types de fers à cheval magiques au jeu qu'on le souhaite : ceux qui permettent d'avoir une vitesse inhabituelle, ou qui donnent la capacité de se déplacer sur l'eau ou à travers les airs, ceux qui agissent comme des armes magiques et ainsi de suite.

Selle

L'utilisation de la selle est supposée dans la compétence en Équitation, à moins qu'un personnage provienne d'une culture compétente en équitation à cru. Tout autre personnage qui essaie de monter sans selle est sujet à des tests d'équitation spéciaux à la discrétion du MD (une pénalité générale de -2 pour la monte à cru est suggérée).

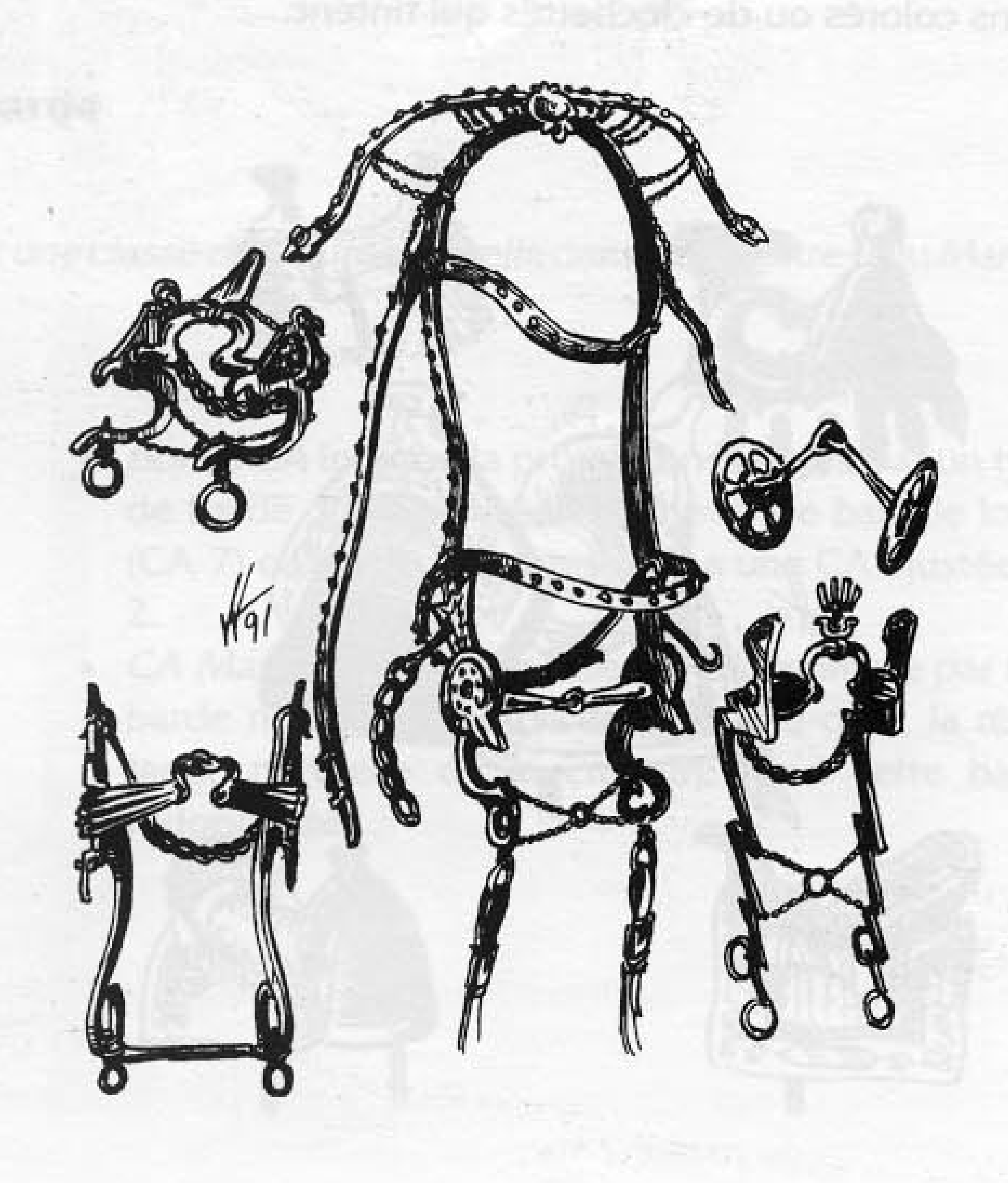
Dans une campagne normale, les selles existantes seront basées sur les types de celles utilisées du milieu à la fin de l'époque médiévale.

Durant cette époque, la selle s'est développée à travers un grand nombre de différentes conceptions. La selle élémentaire comprend l'armature (appellée *arçon*), la partie avant (appellée *pommeau*) et la partie arrière (appellée *troussequin*).

Les selles des elfes sont faites en bois et en plantes souples et fibreuses. Les selles des petites-gens sont souples et bien rembourrées. Les selles des gnomes sont peintes et décorées avec de fines épaisseurs d'argent, d'or ou de gemmes semi-précieuses.

Les orques et les gobelins se servent de selles plutôt petites, avec des pommeaux à peine distincts et des troussequins presque invisibles.

Selle de bataille : La selle de bataille du chevalier revêt des dimensions énormes. Elle présente en principe des pommeaux et des troussequins hauts et elle est souvent couverte de plaques en acier ou en cuivre ou décorée avec une profusion d'incrustations en argent et en ivoire. Celles-ci ont en général des anneaux et des courroies pour y attacher la barde et les étriers lourds.





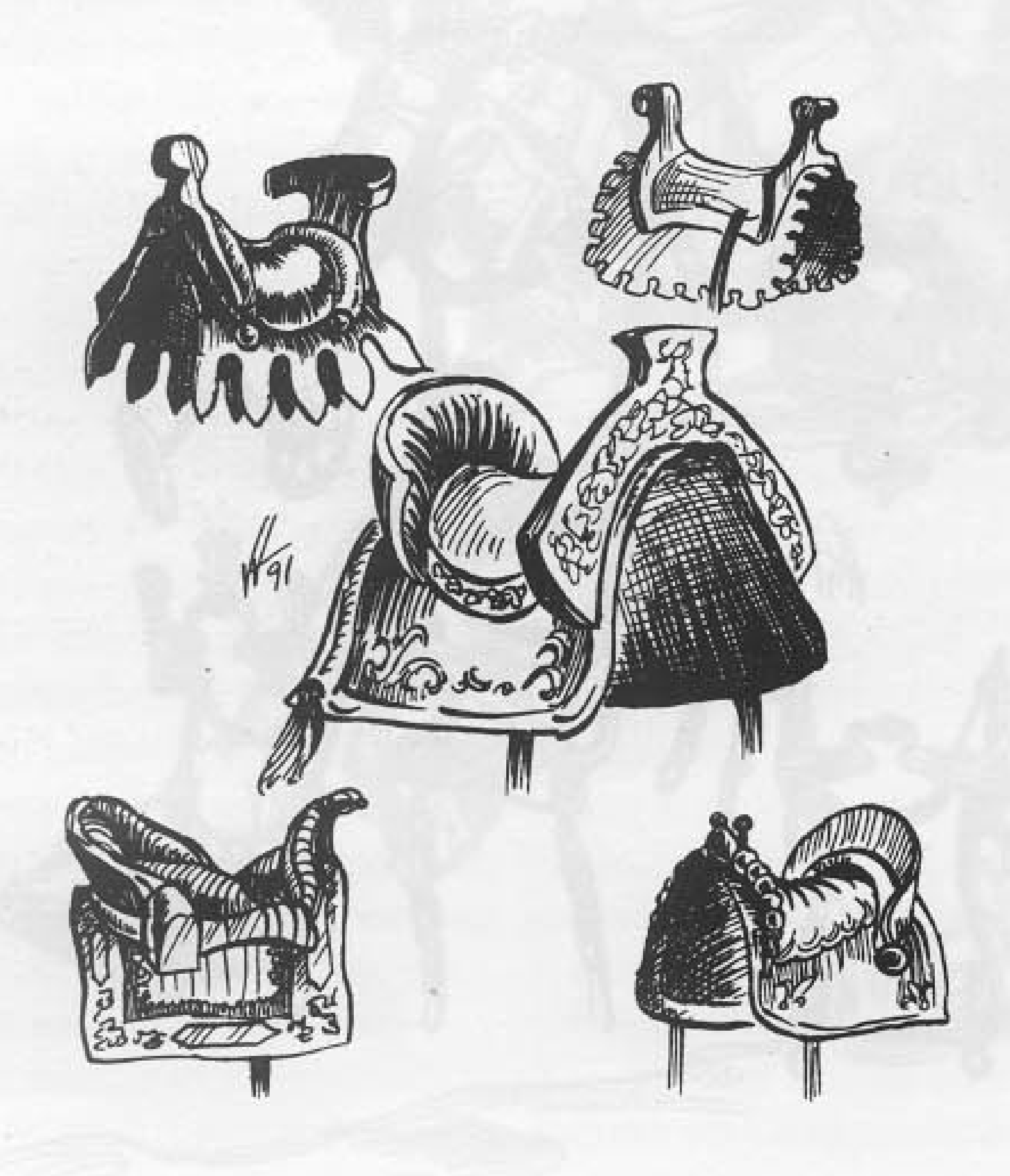
Sacoches de selle

Les sacoches de selle sont posées juste derrière le cavalier, sur la croupe du cheval. Elles apparaissent en diverses tailles et variétés. Le type le plus répandu est fait en cuir et a deux grands sacs, un de chaque côté du cheval. Chaque sac ou sacoche peut contenir environ 0,27 m² de matériel ou environ 13 kg en poids (pour les grandes sacoches de selle). Les petites sacoches de selle en contiennent 0,18 m² et 8 kg. Les sacoches de selle peuvent aussi être faites en toile épaisse. Une variante dans la conception des sacoches de selle peut présenter entre un à quatre sacs, au lieu des deux habituels.

Tapis de selle

C'est une couverture tissée et chaude normale placée sous la selle, protégeant l'animal des frottements et évitant que la selle ne se déplace. Un cavalier qui se sert d'une selle sans tapis de selle épuisera rapidement son cheval (et il pourrait se retrouvé plaqué sans cérémonie quand la selle se retourne).

Les tapis de selle des elfes et des petites-gens sont magnifiquement tissés et sont souvent ornés de pompons colorés ou de clochettes qui tintent.



Éperon

Un éperon n'est rien de plus qu'un petit accessoire en métal fixé au talon d'une botte ou d'une chaussure. L'éperon possède entre une et six saillies pointues qui peuvent être plantées dans les flancs du cheval, poussant l'animal à avancer à une allure plus rapide.

Étrier

Un étrier est une courrois en cuir qui se termine soit en un support pour le pied de forme conique et protégé, soit en un anneau en fer. Un étrier est relié de chaque côté de la selle par un crochet et quelques attaches.

L'étrier a plusieurs utilisations. Sa fonction initiale est d'accélérer la monte sur le dos de la bête. L'étrier aide également le cavalier à contrôler la monture et à s'y maintenir lorsqu'il est frappé d'un coup violent ; les étriers sont essentiels dans un tournoi de joutes.

Les étriers stabilisent le combattant à cheval, lui permettant de donner plus de force à ses coups, tout en ayant moins de chance de tomber de la monture. Ils permettent aux combattants à cheval équipés de lances de charger efficacement avec une lance à l'horizontale, prouesse quasiment impossible à accomplir sans étriers.

Règle optionnelle : Les guerriers à cheval sans étriers qui sont frappés au cours d'un combat doivent faire un jet de sauvegarde contre la Paralysie ou tomber de cheval.

Coupoir de bride

Un coupoir de bride est un instrument aiguisé, recourbé utilisé dans les batailles pour couper les rênes d'un ennemi et surtout lui ôter toute possibilité de contrôle sur sa monture. Ces instruments ressemblent à de courtes haches acérées avec plusieurs tranchants vicieux en biais. Les coupoirs de bride sont parfois utilisés par les troupes de première ligne qui font face à la cavalerie. Un grand nombre de coupoirs de bride se retrouvent dans les brigades de kobolds, d'orques ou de gobelins et sont utilisés comme armes de mêlée plutôt que pour couper les rênes. Un coupoir de bride inflige 1 à 4 points de dégâts aux créatures de petite et de moyenne taille et 1 à 3 points de dégâts aux grandes créatures. Reportez-vous au tableau 1 page 49 pour d'autres chiffres sur cette arme.



Tableau 1 : Coupoir de bride manié comme une arme

Objet	Coût	Poids	Taille	Type	Facteur de vitesse	Dégâts S-M	Dégâts L
Coupoir de bride	3 po	2 kg	M	T	4	1d4	1d3

Tableau 2 : Barde de cheval

Cheval de bataille	Matelassée	Cuir	Écailles	Cotte de mailles	À bandes	Plates
Léger	Oui	Oui	—	—	—	—
Moyen	Oui	Oui	Oui	Oui	—	—
Lourd	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

- La catégorie *cheval de bataille léger* comprend les poneys et les chevaux de selle (ces derniers représentent plutôt son utilisation coutumière que la capacité du cheval à porter un poids réel).
- *Limitations :* Un cheval peut porter une demi-barde d'une classe de plus que la classe maximale pour la barde complète. Les créatures volantes sont limitées à ne porter que des bardes en cuir et matelassées.
- *Matelassée* comprend l'armure capitonnée.
- *Écailles* inclut les armures en cuir cloutée, la brigandine et l'armure annelée (avec des poids différents).
- *À bandes* comprend l'armure feuilletée.

Tableau 3 : Classe d'armure optionnelle de barde

(Ceci peut remplacer la partie sur les *Créatures possédant une classe d'armure naturelle* dans le Chapitre 6 du *Manuel du Joueur.*)

Type de barde	Bonus CA	CA Maximum
En cuir (Matelassée)	+1	4
Écailles, Brigandine, Cloutée, Annelée	+2	3
Cotte de mailles	+3	2
À bandes, Feuilletée	+4	1
Plates	+5	0

- *Bonus CA* indique la protection donnée par un type de barde. Par exemple, un cheval de bataille lourd (CA 7) en barde de plates (+5) a une CA ajustée de 2.
- *CA Maximum* est la meilleure CA conférée par une barde non magique de ce type. Au-delà, la résistance naturelle de la créature rend cette barde redondante.



Tableau 4 : Barde partielle optionnelle

Le tableau suivant peut être utilisé pour déterminer la classe d'armure dune barde partielle. Les bonus sont ajoutés à la CA de base de la monture.

Type d'armure	Barde complète	Chanfrein/Poitrel	Cuello/Crinet	Flançois/Croupière
Cuir	6		(voir les notes)	
Écailles	5		(voir les notes)	
Cotte de mailles	4	**	0	**
À bandes	3	**	**	**
Plates	2	1 chacun	**	1 chacun
Plates de bataille	1	1 chacun	**	1 chacun
Plates complète	0	1 chacun	1 chacun	1 chacun

Notes :

Cuir : La seule combinaison efficace inférieure à la barde de cuir complète est la demi-barde de cuir, qui ne protège que l'avant du cheval.

Écailles : La demi-barde d'écailles ne protège que l'avant du cheval. Toute autre combinaison d'au moins trois pièces (en dehors du crinet) donne un bonus de +1 à la classe d'armure.

** Deux pièces quelconques donnent un bonus de +1 à la CA.

Tableau 5 : Types de bardes additionnels (Tableau combiné)

Type d'armure	CA	Poids	Coût	Temps	Demi-poids	Demi-coût	Temps
Cuir	6	30 kg	150 po	4	12,5 kg	100 po	2
Matelassée	6	30 kg	150 po	4	12,5 kg	100 po	2
Écailles	5	37,5 kg	1.000 po	8	25 kg	500 po	6
Brigandine	5	35 kg	1.000 po	8	22,5 kg	500 po	6
Annelée	5	40 kg	800 po	8	27,5 kg	400 po	6
Cuir cloutée	5	40 kg	800 po	8	25 kg	400 po	6
Cotte de mailles	4	35 kg	500 po	10	22,5 kg	300 po	8
À bandes	3	42,5 kg	1.750 po	14	30 kg	1.000 po	12
Feuilletée	3	42,5 kg	1.750 po	14	30 kg	1.000 po	12
Plates	2	42,5 kg	2.000 po	16	32,5 kg	1.500 po	14
Plates de bataille	1	45 kg	5.000 po	18	35 kg	3.000 po	16
Plates complète	0	45 kg	8-20.000 po	20	35 kg	5-15.000 po	18

Demi-poids et *demi-coût* sont les poids et coûts pour des demi-bardes.

Temps est le temps que requiert un armurier pour fabriquer la barde (comme dans *Le Manuel complet du Guerrier*). Une demi-barde prend 2 semaines de moins qu'une barde complète.

CHAPITRE 3

Armes

L'un des événements les plus courants dans la vie d'un aventurier, sans distinction de profession, est le combat en armes. Certains aventuriers se font une carrière par la taille et l'estoc, alors que d'autres n'utilisent le combat qu'en dernier ressort, après que la diplomatie, la négociation ou les sorts aient échoué.

Heureusement pour les aventuriers, il existe autant de types d'armes différentes qu'il existe de raisons pour s'en servir. Ce chapitre décrit la grande majorité d'armes disponibles pour l'aventurier judicieux. Un avertissement loyal toutefois : une arme ne peut être aussi efficace que le héros qui la brandit. Parfois, une arme plus petite, d'apparence moins meurtrière est peut-être ce qu'il faut. La plupart des définitions qui suivent comprennent un commentaire d'aventuriers remarquables. Tenez compte de leurs conseils, parcourez soigneusement la liste et faites le bon choix ; la vie de votre PJ peut en dépendre !

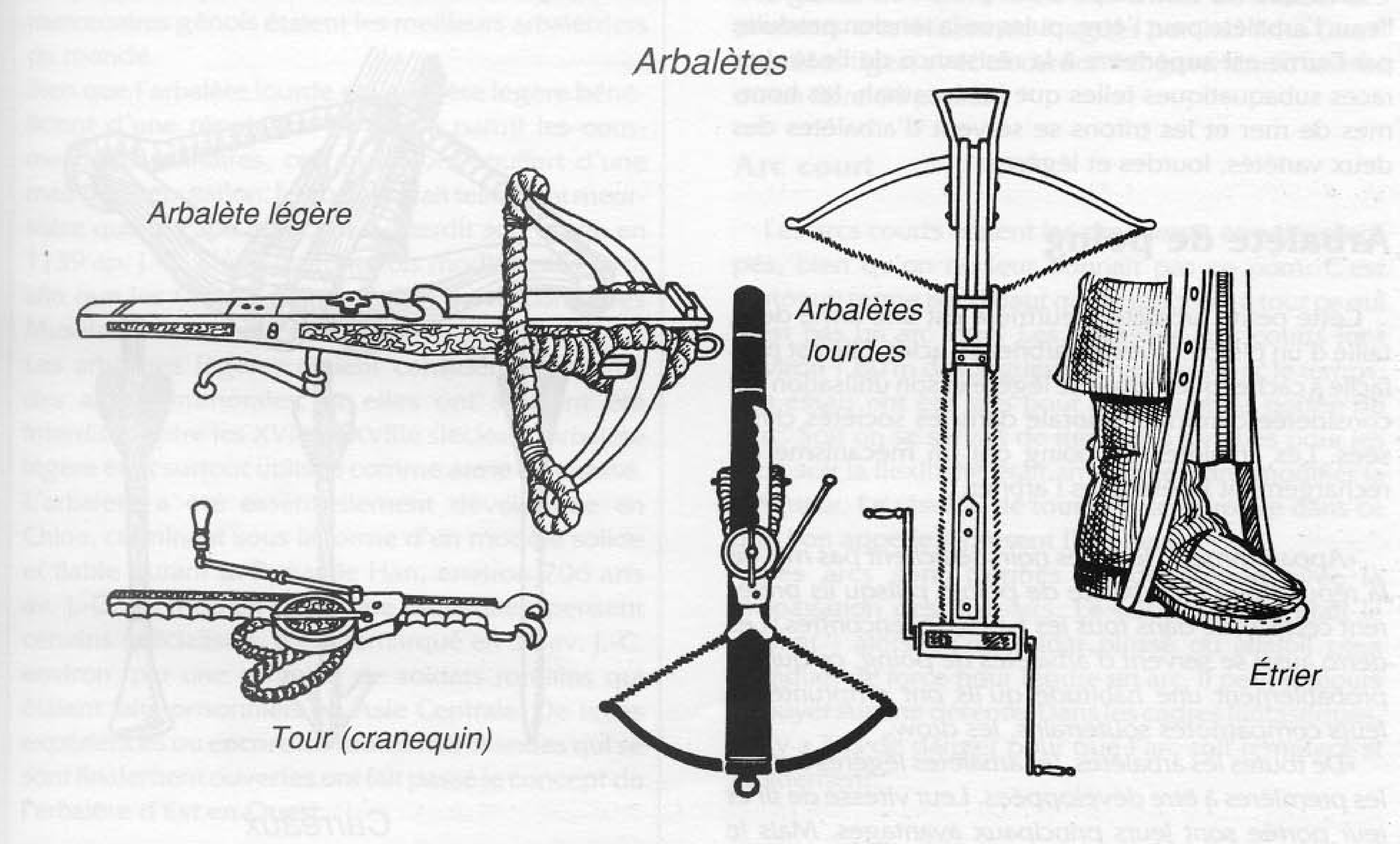
Notes : Durant la recherche parmi les diverses armes, des antécédents contradictoires sont apparus pour un certain nombre d'armes. La terminologie et l'historique qui suivent ont été choisis en cohérence avec ce qui a déjà été établi dans l'univers de jeu AD&D.

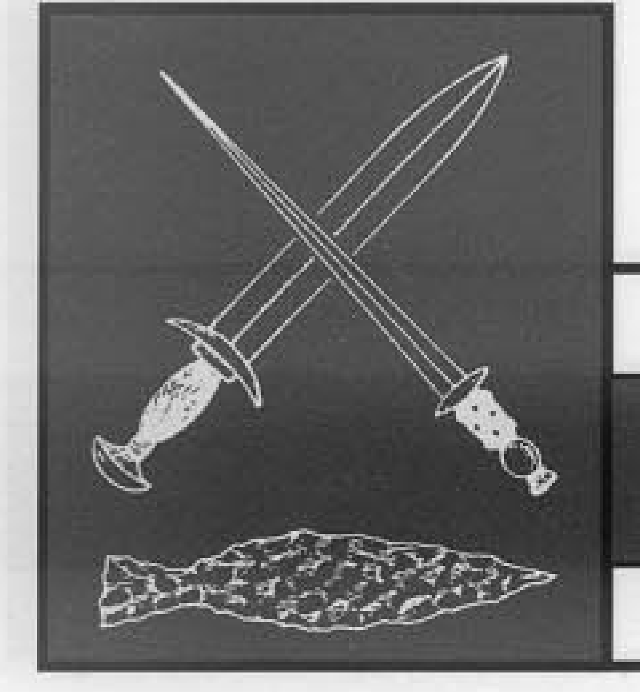
Plusieurs références sont faites à un objet connu sous le nom de Tapisserie de Bayeux. Cette tapisserie dépeint la Bataille de Hastings en 1066 ap. J.-C., au cours de laquelle Guillaume le Conquérant a mené les Normands du continent européen en Angleterre. Les Normands ont battu les Anglo-Saxons dirigés par le roi Harold. Cette tapisserie a donné un grand nombre d'indications aux spécialistes sur le déroulement d'une guerre à cette époque.

Arbalètes, lourde et légère

Une arbalète est un arc monté en forme de croix sur un fût en bois ou en métal, appellé *arbrier.* L'arc est fait en général en bois de frêne ou d'if. L'arbalète tire un carreau (aussi nommé *trait*).

Les arbalètes sont chargées en tirant la corde en arrière jusqu'à ce qu'elle se bloque sur un ergot fixé sur l'arbrier. La force d'un homme est suffisante pour tirer





l'arc jusqu'à la position de blocage, bien que les arbalètes plus lourdes avec des arcs plus puissants requièrent une aide mécanique. Le plus efficace de ces moyens est le *tour*, une série de poulies avec une manivelle à poignée ajustées sur le corps de l'arbalète. Pour les arbalètes qui n'ont pas de tour, un *étrier* est fixé à l'avant. Lorsqu'il remonte l'arc, le tireur place son pied dans l'étrier, afin de garder l'arc éloigné du sol pendant qu'il étire la corde jusqu'à la position de blocage.

Les principales différences entre l'arbalète lourde et l'arbalète légère sont la taille du carreau et la présence d'un étrier, qui ne se trouve que sur les arbalètes lourdes. Les arbalètes lourdes et les arbalètes légères sont plus justement nommées respectivement arbalète d'un pied et arbalète de deux pieds. Ce terme se rapporte à la longueur des carreaux.

L'arbalète de 30 est faite avec un arbrier en acier et elle est plutôt robuste. Elle peut être facilement dissimulée sous des vêtement amples tels que les capes ou les robes. Elle est interdite dans les cités civilisées à tendance loyale.

Bien que les arcs ne puissent pas être utilisés sous l'eau, l'arbalète peut l'être, puisque la tension produite par l'arme est supérieure à la résistance de l'eau. Les races subaquatiques telles que les locathah, les hommes de mer et les tritons se servent d'arbalètes des deux variétés, lourdes et légères.

Arbalète de poing

Cette petite arbalète meurtrière est une arme de la taille d'un pistolet avec un arbrier en acier. Elle est plus facile à cacher que l'arbalète légère et son utilisation est considérée comme immorale dans les sociétés civilisées. Les arbalètes de poing ont un mécanisme de rechargement inséré dans l'arbrier.

«Apparemment, les elfes noirs se fichent pas mal de la réputation de l'arbalète de poing, puisqu'ils préfèrent cette arme dans tous les types de rencontres. Les derro aussi se servent d'arbalètes de poing, ce qui est probablement une habitude qu'ils ont empruntée à leurs compatriotes souterrains, les drow.

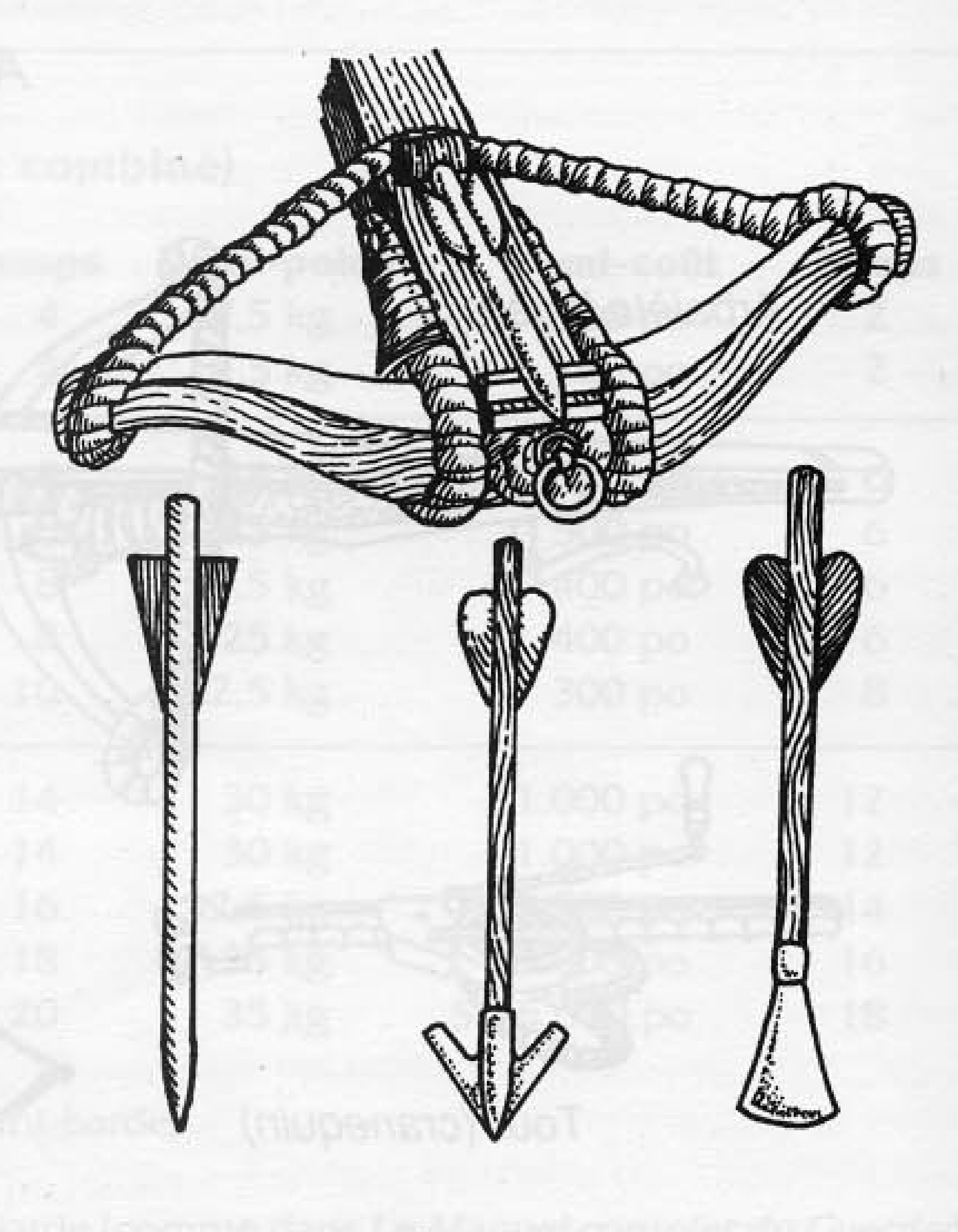
«De toutes les arbalètes, les arbalètes légères ont été les premières à être développées. Leur vitesse de tir et leur portée sont leurs principaux avantages. Mais le potentiel de dégâts est inférieur à celui d'un arc et d'une flèche.

«Les arbalètes lourdes ont une portée et un potentiel de dégâts plus élevés, mais elles ne peuvent tirer qu'une fois sur deux rounds. Si un guerrier ne tue pas son adversaire du premier coup, il ne devrait pas tenter une deuxième chance.

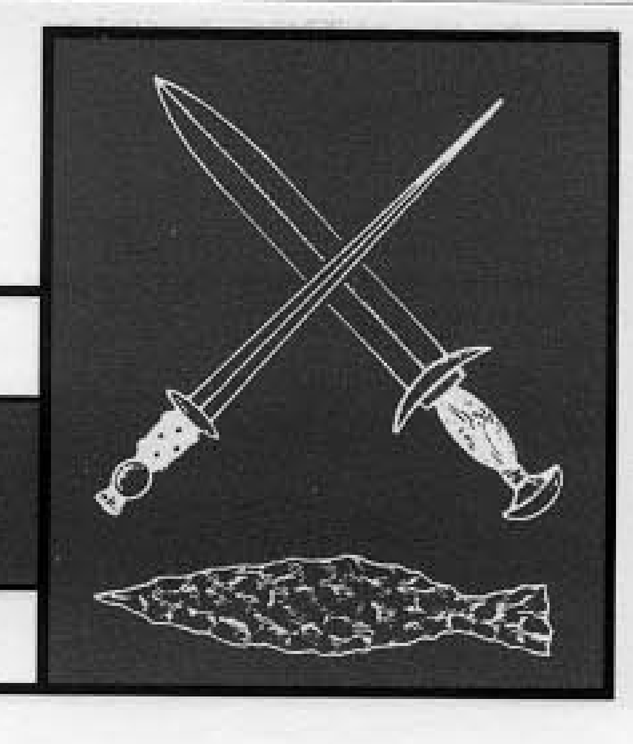
«Il serait idiot de rejeter complètement l'arbalète. L'arbalète lourde et l'arbalète légère ont une plus grande portée que leurs homologues respectifs dans les arcs, l'arc long et l'arc court. La meilleure tactique pour se servir d'arbalètes est de rassembler les hommes sur une ligne, tous armés d'arbalètes, et de tirer une volée dévastatrice sur l'ennemi.

«Les arbalètes de poing sont faciles à dissimuler, elles ont une vitesse de tir suffisante et une bonne portée pour une arme aussi petite. D'un autre côté, le potentiel de dégâts est pire que celui d'une dague, et cette arme peut être interdite dans certains royaumes ou certaines cités à tendance loyale. Certaines sociétés, comme celle des elfes noirs, placent du poison sur leurs traits pour immobiliser un adversaire.»

— Emryl Aelorthas, Facteur d'arcs professionnel



Carreaux



Carreaux

Les carreaux ou traits sont les munitions tirées par les arbalètes quelle que soit la taille de l'arme. Les arbalètes sont classées en un-pied ou deux-pieds, suivant la longueur des traits. Les carreaux ont la même forme que les flèches, mais les hampes sont plus courtes et plus épaisses. Les pointes des carreaux utilisées pour la guerre sont des pointes en fer de forme conique ou pyramidale.

Les arbalètes européennes ont existé depuis le IVe siècle ap. J.-C. et ont surtout été utilisées pour la chasse. En l'an 1000 ap. J.-C., les arbalètes ont été adoptées pour la guerre. Leur utilisation commença à décliner avec l'arrivée des arcs longs anglais, car malgré le fait que l'arbalète était une arme plus puissante avec une meilleure portée et une facilité d'utilisation dans les manœuvres rapprochées, la vitesse de tir d'un arc était un avantage psychologique énorme. Les fabricants et utilisateurs d'arbalète les plus talentueux étaient les Italiens, dont les mercenaires génois étaient les meilleurs arbalétriers du monde.
Bien que l'arbalète lourde et l'arbalète légère bénéficient d'une réputation favorable parmi les commandants militaires, ces armes ont souffert d'une mauvaise réputation. L'arbalète était tellement meurtrière que le Pape Innocent II interdit son usage en 1139 ap. J.-C. L'édit fut toutefois modifié plus tard, afin que les Croisés puissent s'en servir contre les Musulmans.
Les arbalètes légères étaient considérées comme des armes immorales, et elles ont souvent été interdites entre les XVIe et XVIIIe siècles. L'arbalète légère était surtout utilisée comme arme de chasse.
L'arbalète a été essentiellement développée en Chine, culminant sous la forme d'un modèle solide et fiable durant la Dynastie Han, environ 206 ans av. J.-C. Ce modèle d'arbalète particulier, pensent certains spécialistes, a été remarqué en 36 av. J.-C. environ, par une centaine de soldats romains qui étaient faits prisonniers en Asie Centrale. De telles expériences ou encore les routes marchandes qui se sont finalement ouvertes ont fait passé le concept de l'arbalète d'Est en Ouest.

Au début, l'arbalète européenne était faite avec un arbrier en bois. Cependant, cette fabrication ne fournit pas la puissance optimale au tir du carreau. À la fin du XIe siècle, on pense que les arbriers d'arbalètes étaient faits en matières composites, en général de la corne et du tendon allié à du bois (souvent de l'if). Ce mode de fabrication des arbalètes venait des Sarrasins, et l'influence sarrasine dans l'Europe méridionale explique pourquoi cette région est devenue réputée pour la fabrication et l'utilisation d'arbalètes.

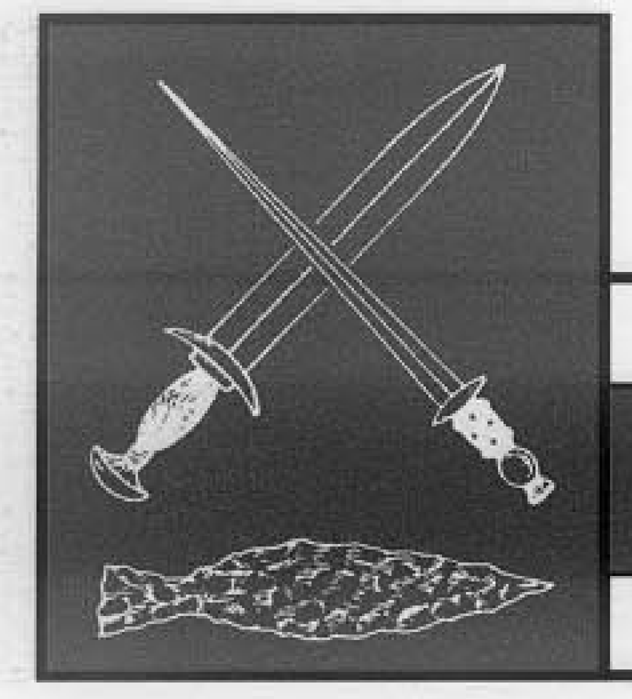
Arc

Sous quelque forme que ce soit, les arcs sont utilisés par l'homme depuis les temps les plus reculés. Ils représentent un grand pas dans la capacité de l'homme à causer des dégâts, puisque l'attaquant se trouve à une distance considérable de la cible, hors de portée des griffes de l'ennemi ou des armes de mêlée. Les premiers arcs étaient de longues perches fines (aussi appelées tiges) avec un cordon fait en tendon d'animal ou en fibre de plante.

Arc court

Les arcs courts étaient les premiers à être développés, bien qu'on ne leur donnait pas ce nom. C'est plutôt un terme par défaut qui se rapporte à tout ce qui n'est pas un arc long. Les tiges des arcs courts font environ 1,60 m de longueur moyenne. Avec le temps, des essais ont été faits pour augmenter la portée de l'arc. Soit on se servait de tiges plus longues pour les arcs, soit la flexibilité était améliorée, sans modifier la longueur. Le résultat de tout cela se retrouve dans ce que l'on appelle à présent l'arc long.

Les arcs sont tombés en désuétude avec la propagation des pistolets. Le raisonnement était le suivant : alors qu'un soldat blessé ou affaibli peut manquer de force pour tendre un arc, il peut toujours appuyer sur une détente. Dans les cadres fantastiques, il n'y a pas de danger pour que l'arc soit remplacé si rapidement.



Les arcs courts ne peuvent tirer que des flèches pour arc court (identiques aux flèches légères sous certains aspects).

Arc long

L'arc long est semblable à l'arc court, sauf pour la tige, qui est presque aussi haute que l'archer, en général entre 1,80 m et 1,95 m. Il a une meilleure portée que l'arc court et il peut tirer des flèches légères et des flèches lourdes.

Arcs composites

Les arcs composites sont des arcs longs ou des arcs courts dont les tiges sont faites dans plusieurs matériaux. Cela augmente la flexibilité, et de fait, la portée. Leur évolution suit celle de l'arc long normal.

Le second matériau qui compose un arc long peut varier entre un autre type de bois ou de l'os, du tendon ou du métal. Les différents matériaux sont en général collés ensemble.

Un aventurier qui veut obtenir un bonus aux points de dégâts par une grande Force en portant un arc doit acheter des arcs de conception spéciale. Un tel arc coûte le prix normal d'un arc plus encore le prix normal pour chaque point de bonus souhaité. Ainsi, un guerrier avec une Force de 17 qui veut un arc long (coût de base 75 po) qui lui donne un bonus de +1 aux jets d'attaques devrait payer en tout 150 po. Le même combattant avec une Force de 18/00 (bonus de +6 aux dégâts) devrait payer 525 po. Les personnages qui veulent tendre et tirer avec ces arcs doivent avoir cette Force ou plus. Les autres qui s'y essaient doivent réussir un Barreaux & Herses.

La plupart des archers protègent leurs poignets du claquement de la corde de l'arc en y attachant une pièce en corne, en os ou en cuir. Un tel objet est appelé bracelet.

«De nos jours, les arcs sont nettement préférables aux armes à feu primitives ou même aux arbalètes que l'on peut trouver. Une bonne vitesse de tir, un bruit faible et une bonne portée font de l'arc le meilleur choix parmi les armes de jet.

«Les centaures préfèrent les arcs, en général les arcs composites, qui leur permettent de tirer le meilleur profit de leur Force. Les elfes surtout sont experts dans la fabrication et l'utilisation des arcs, que ce soit des arcs longs ou des arcs courts. Quant à savoir exactement comment les elfes deviennent si bons en archerie, c'est un sujet de débat. Certains soutiennent que les elfes sont entraînés à tirer à l'arc depuis leur enfance. D'autres disent que leurs talents ne sont pas différents de ceux des hommes, mais que les sens mystérieux et aigus des elfes permettent à ce peuple féerique d'anticiper la localisation de la cible au moment de l'impact de la flèche.

«Quelle que soit la raison invoquée, personne ne discute le fait que les elfes apportent un témoignage de la supériorité de l'arc parmi les meilleures armes de jet qui sont à la disposition de l'aventurier ambitieux.

«Les arcs ne sont pas sans défauts. Les cordes d'arcs doivent être gardées sèches, la tige ne doit pas craqueler et il faut une certaine force pour tendre et tirer à l'arc. Néanmoins, même un arc court est une bonne arme que devrait avoir un guerrier qui veut causer des dégâts à quelqu'un qui se trouve à une certaine distance !

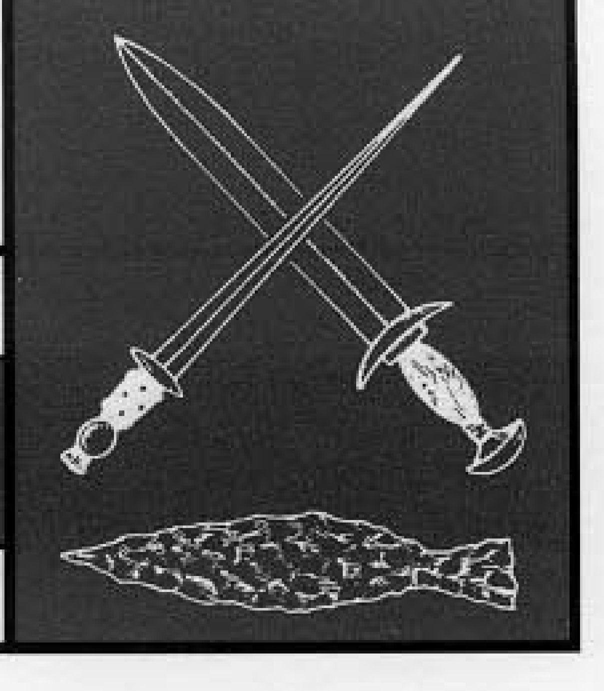
«Un arc court ne peut tirer que des flèches légères, alors que l'arc long peut tirer n'importe quelle flèche. Cependant, l'arc court est plus facile à transporter et il est bien pour le combattant qui compte essentiellement sur une arme de mêlée, tout en souhaitant avoir une arme de jet convenable.»

— Dame Adriennedar Lame de Fer, Rôdeuse de Havrebusard.

Les arcs ont été largement utilisés pour la guerre par les Égyptiens, les Babyloniens, les Juifs et les autres peuples du monde méditerranéen oriental. Dans l'ancienne Grèce et à Rome, les arcs étaient surtout utilisés pour la chasse.

Les Huns ont été les archers les plus meurtriers de tous les peuples d'invasion barbare qui se sont attaqués à Rome. Charlemagne avait fait de l'arc une arme obligatoire dans les armées «civilisées».

Au cours de la bataille de Hastings, en 1066, plusieurs historiens soutiennent que les Normands, dirigés par Guillaume le Conquérant, ont battu l'ennemi en déchaînant une pluie de flèches. Certains pensent que Harold est mort d'une flèche reçue dans l'œil. L'arc utilisé ne faisait que 1,50 m de long. Les Anglais, après avoir tiré les leçons de Hastings, ont continué à affiner et à adapter leurs arcs en allongeant de plus en plus la tige, copiant l'arc long



Gallois. Celui-ci devint plus connu sous le nom de *longbow* à travers l'Angleterre.

L'arc long s'est avéré très efficace, surtout dans les victoires anglaises à Crécy et à Azincourt. Au cours de ces dernières, les archers anglais ont dépassé leurs homologues génois qui se servaient d'arbalètes. Au moment où les Italiens et les Français avaient une réputation d'arbalétriers excellents, les Anglais s'en faisaient une dans l'archerie. À l'époque de Henri VIII, la loi anglaise exigeait que tous les mâles apprennent à se servir d'un arc long à partir de l'âge de dix ans.

Les arcs européens étaient le plus souvent faits en bois de frêne et d'if. Les arcs courts étaient appelés arcs continentaux, alors qu'on appelait parfois les arcs longs *arcs gallois*.

Un exemple de la puissance de l'arc long peut être donné par une anecdocte historique. On rapporte qu'une flèche tirée par un archer gallois a percé l'armure qui recouvrait la jambe d'un chevalier, sa jambe, l'armure de l'autre côté de la jambe, la selle du chevalier, pour finalement se loger dans le cheval, clouant le chevalier à sa monture.

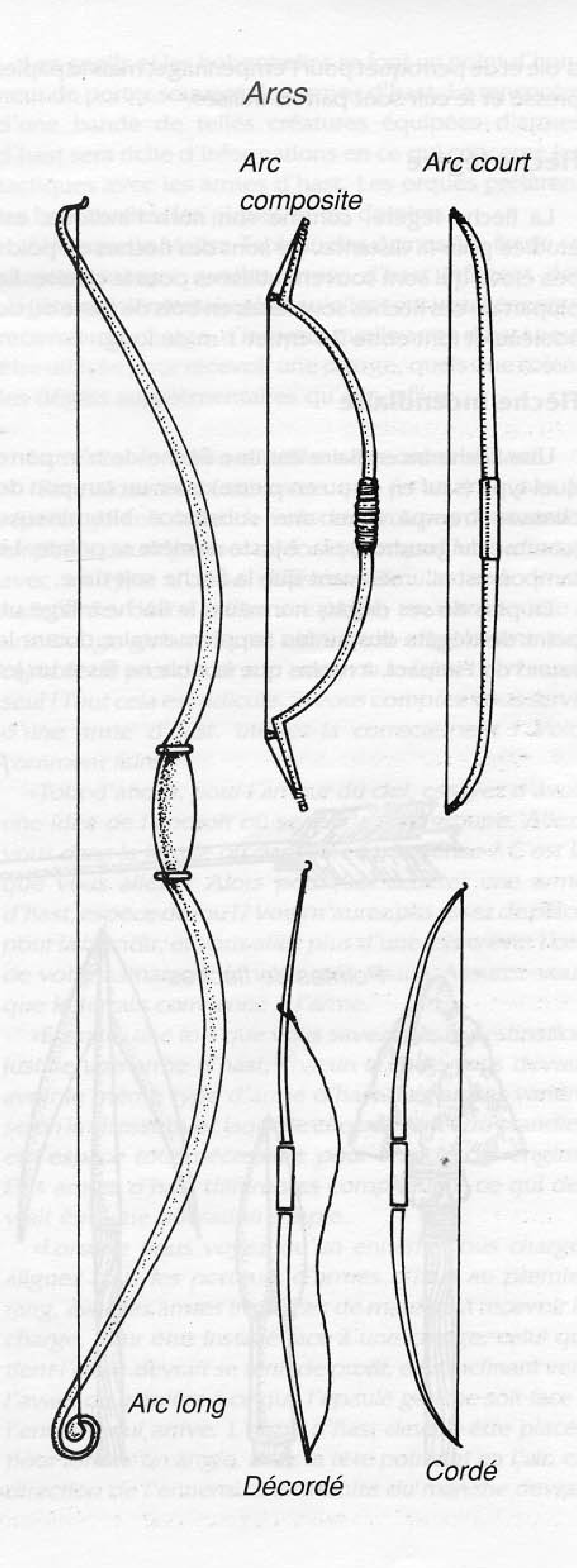
Les archers médiévaux ne portaient pas toujours de carquois, mais ils gardaient leurs flèches attachées en paquets et les retenaient à leur ceinture par une boucle. Les archers à cheval utilisaient des carquois qui étaient attachés à la selle.

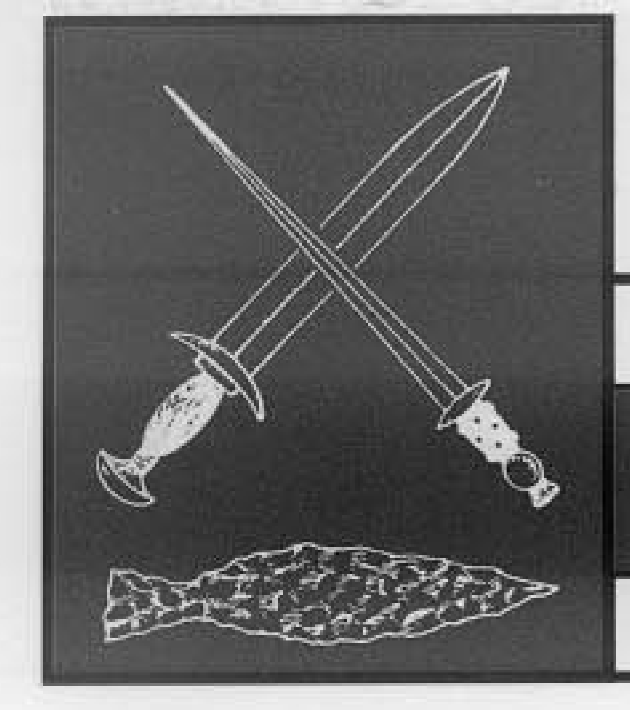
Les arcs étaient d'usage jusqu'en 1807, lorsque les troupes irrégulières russes harcelaient les armées de Napoléon, et au cours de la Seconde Guerre Mondiale, lorsque l'on a fait appel à des détachements d'archers américains en Asie.

De nos jours encore, certaines tribus de pygmées africains et des peuples indigènes de l'Amazonie se servent d'arcs.

Flèches

En général, les flèches ont une longueur de 50 cm à 1 m. Les ailerons, ou l'empennage, de la flèche se composent d'une ou plusieurs plumes placées dans le même axe que la hampe. C'est ce qui donne la portance aérodynamique de la flèche. Si les plumes sont au contraire placées en diagonale, les flèches vont tourner durant leur vol. On se sert le plus souvent de plumes





d'oie et de perroquet pour l'empennage, mais le papier pressé et le cuir sont parfois utilisés.

Flèche légère

La flèche légère, comme son nom l'indique, est étudiée pour la distance. Ce sont des flèches au poids peu élevé qui sont souvent utilisées pour la chasse. La plupart de ces flèches sont faites en bois de frêne ou de bouleau et font entre 75 cm et 1 m de long.

Flèche incendiaire

Une flèche incendiaire est une flèche de n'importe quel type (sauf en os ou en pierre) avec un tampon de chanvre trempé dans une substance bitumineuse (comme du goudron) placé juste derrière sa pointe. Le tampon est allumé avant que la flèche soit tirée.

En plus de ses dégâts normaux, la flèche inflige un point de dégâts dus au feu supplémentaire durant le round de l'impact, à moins que la cible ne fasse un jet de sauvegarde contre la Mort Magique. Selon l'option du MD, les flèches enflammées peuvent mettre le feu aux matériaux combustibles qu'elles toucheraient.

Flèche lourde

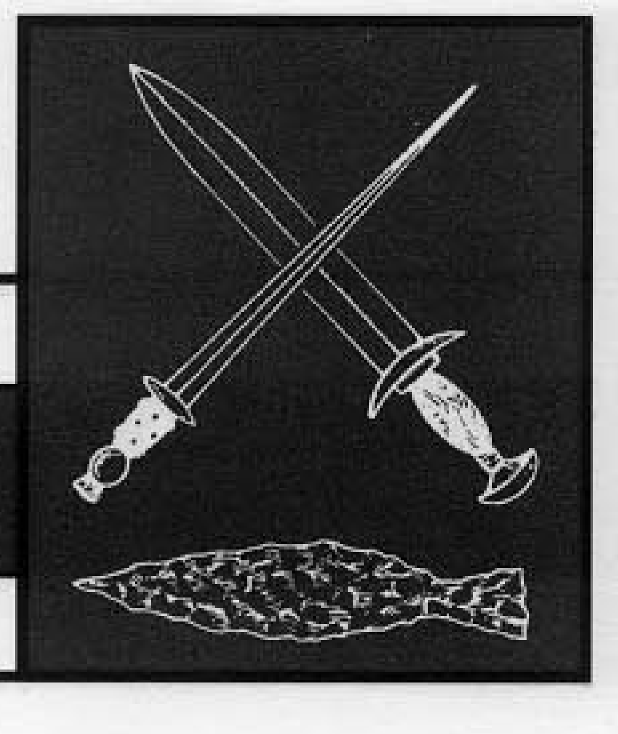
Les flèches lourdes, connues également comme flèches de guerre, sont des flèches plus lourdes avec une portée inférieure à celle des flèches légères, mais qui causent plus de dégâts. Les pointes des flèches sont en acier et plutôt acérées. Les flèches lourdes sont utilisées pour la guerre et ne peuvent être tirées qu'avec des arcs longs. Ces flèches font entre 50 et 65 cm de long.

Flèche de pierre

Les flèches de pierre sont considérées comme des flèches légères pour l'usage du jeu, sauf pour les pointes de flèches qui infligent moins de dégâts et qui risquent de se fracasser si elles frappent une armure ou

Flèche

Pointes de flèches



quelque surface aussi dure. Si une flèche de pierre touche un objet en métal, en pierre ou d'une matière plus dure, il a une probabilité de 20% à survivre au coup sans causer de dégâts à la flèche. Si le jet de dé n'indique pas la réussite, la flèche peut toujours faire un jet de sauvegarde contre les chocs violents avec un bonus de +4 en se servant des chiffres pour le cristal de roche. L'échec signifie que la flèche s'est fracassée.

Les pointes des flèches de pierre sont en forme d'amande ou rhomboïde et sont en général faites à partir d'éclats de silex ou d'obsidienne.

Armes d'hast

Appelées aussi armes à hampes, les armes d'hast sont définies comme des armes sur manches — des armes tranchantes montées sur une courte poignée ou sur un long manche brandi à deux mains. Les manches sont habituellement en bois, bien qu'il existe parfois des manches métalliques.

Bien que les descriptions des divers types d'armes d'hast soient données ci-après, il existe certaines caractéristiques communes à toutes les armes d'hast, comme cela est exposé ici.

Les armes d'hast sont faciles à faire et sont souvent utilisées par les paysans et les fantassins ordinaires. L'arme d'hast égalise bien ces troupes, qui doivent souvent combattre des hommes en armures à cheval. Une arme d'hast fournit une longue portée à celui qui la brandit, sans qu'il soit exposé aux coups d'une épée. Installer des armes d'hast pour recevoir une charge donne à ceux qui les maintiennent un bonus d'initiative.

Un des principaux usages de l'arme d'hast est de permettre aux combattants du second rang d'attaquer par-dessus les épaules du premier rang. Il arrive souvent qu'un guerrier avec une arme de poing et un bouclier s'associe à un guerrier qui se sert d'une arme d'hast, et qu'ils combattent comme une unité coordonnée.

Les armes d'hast qui ont des attributions spéciales pour désarçonner des cibles montées ont au départ une probabilité de réussite de 20%.

On peut trouver des règles optionnelles spéciales pour appliquer les tactiques avec les armes d'hast dans le chapitre Règles de Combat du *Manuel Complet du Guerrier.*

Les gnolls et les hobgobelins se font un point d'honneur de porter souvent des armes d'hast. La rencontre d'une bande de telles créatures équipées d'armes d'hast sera riche d'informations en ce qui concerne les tactiques avec les armes d'hast. Les orques préfèrent les hallebardes, les piques et les doloires.

Alors que le Maître-Tableau des Armes à la fin de ce chapitre montre quelles armes d'hast infligent des dégâts supplémentaires lorsqu'elles sont installées pour recevoir une charge, n'importe quelle arme d'hast peut être utilisée pour recevoir une charge, quels que soient les dégâts supplémentaires qu'elle inflige.

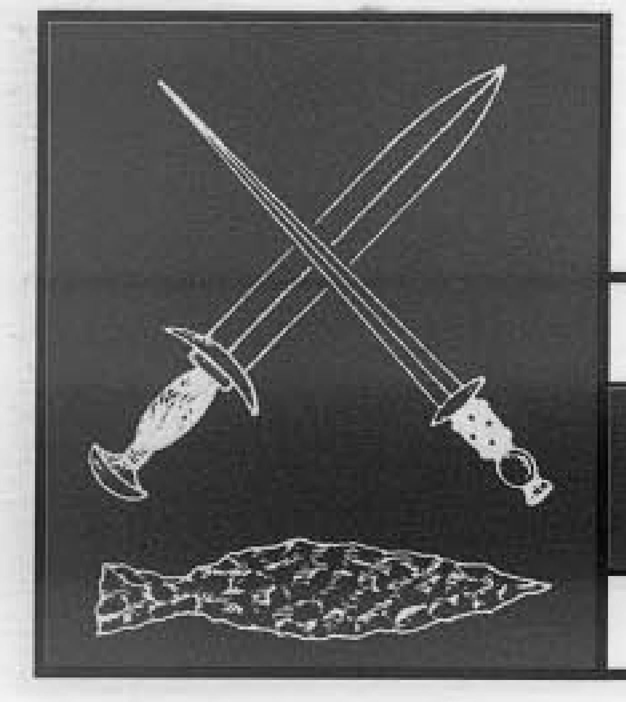
La véritable façon d'utiliser une arme d'hast

«Bon, écoutez bien, parce que je ne vais pas le répéter. Je suis lasse de voir des groupes d'amateurs empotés courir partout avec des armes d'hast, chacun avec un type d'arme différent. L'un se sert de sa hallebarde, l'autre utilise une pique, un autre encore a une vouge-guisarme, et alors qu'il n'est même pas capable de prononcer son nom, on le laisse s'en servir seul ! Tout cela est ridicule. Si vous comptez vous servir d'une arme d'hast, utilisez-la correctement ! Voici comment faire.

«Tout d'abord, pour l'amour du ciel, essayez d'avoir une idée de l'endroit où se rend votre groupe. Allez-vous dans la jungle ou dans une forêt dense ? C'est là que vous allez ? Alors pourquoi acheter une arme d'hast, espèce de fou !? Vous n'aurez pas assez de place pour la brandir, et vous allez plus d'une fois crever l'œil de votre camarade en vous retournant. Assurez-vous que le terrain convienne à l'arme.

«Ensuite, une fois que vous savez que la destination justifie une arme d'hast, chacun d'entre vous devrait avoir le même type d'arme d'hast. Les armes varient selon la vitesse avec laquelle elle peuvent être brandies et l'espace total nécessaire pour brandir ces engins. Des armes d'hast différentes compliquent ce qui devrait être une opération simple.

«Lorsque vous voyez qu'un ennemi vous charge, alignez tous les porteurs d'armes d'hast au premier rang, avec les armes installées de manière à recevoir la charge. Pour être installé face à une charge, celui qui tient l'arme devrait se tenir de profil, en s'inclinant vers l'avant de manière à ce que l'épaule gauche soit face à l'ennemi qui arrive. L'arme d'hast devrait être placée pour former un angle, avec la tête pointant en l'air, en direction de l'ennemi. L'extrémité du manche devrait



être posée contre le cou-de-pied du pied droit. Les deux mains tiennent fermement le manche. Vous êtes maintenant prêt à recevoir une charge.

«Une fois que l'ennemi s'est empalé sur les lames, vous ne pouvez pas simplement retirer l'arme à hampe et vous mettre à frapper la créature. Vos camarades qui ne brandissent pas d'armes d'hast derrière vous devraient se mettre à jeter des sorts, à lancer des projectiles, des lances, ou je ne sais quoi encore, sur les ennemis empalés. Efforcez-vous de garder l'ennemi sur la lame, et hors de votre portée.

«Voilà comment on se sert d'une arme d'hast ! C'est un travail d'équipe qui gagne à être pratiqué souvent. Souvenez-vous de ça, et peut-être que ça vous sauvera la vie !»

— Fiona la Rôdeuse, Fille de Dierdre

Bardiche

Le mot bardiche est la prononciation déformée de *berdysh*. La berdysh (terme russe) est en fait une hache d'armes allongée avec une lame large, étroite et recourbée en guise de tête, qui mesure entre 60 cm et 80 cm de long, montée sur un manche qui fait entre 1,50 m et 2,40 m de long.

La partie supérieure de la tête peut être utilisée d'estoc, alors que la partie inférieure a la forme d'une languette. Une languette est une bande en fer qui sert à renforcer la tête et à protéger la partie la plus exposée de l'arme contre les coups.

La berdysh nécessite plus d'espace pour être brandie qu'une pique ou qu'une lance, mais l'arme a une fonction unique : elle peut servir de support pour une arme à feu. La petite berdysh a deux anneaux pour l'attacher à une bandoulière. Ce rangement est répandu parmi les cavaliers.

Bec de Corbin

Également nommée bec de faucon, le nom de cette arme signifie «bec de corbeau». Cette arme d'hast possède un crochet qui ressemble à un bec d'oiseau et est idéale pour ouvrir une armure en la découpant, comme si c'était un grand ouvre-boîtes. L'arme a aussi un côté en forme de marteau ou de hache qui peut asséner un coup sérieux. C'est une arme hautement spécialisée, destinée à découper une armure puis à frapper la victime qui se retrouve sans armure, avec l'autre côté de l'arme. Le manche fait 2,40 m de long.

Doloire

La doloire est une arme d'hast avec une large tête découpée à la forme d'un couteau ou d'une épée, montée sur un manche long de 2,40 m à 3 m. La lame est habituellement tournée vers l'extérieur afin d'augmenter la zone tranchante. Certaines doloires sont équipées de pattes. En général, le potentiel de dégâts de la doloire n'est pas spectaculaire, mais sa longue portée le compense. Elle a l'efficacité d'une lame d'épée normale et lui ajoute une grande portée.

Doloire-guisarme

Ce terme décrit une doloire avec une patte montée derrière la lame. Elle est plus lente et plus lourde qu'une doloire, et son potentiel de dégâts n'est pas remarquable.

Esponton

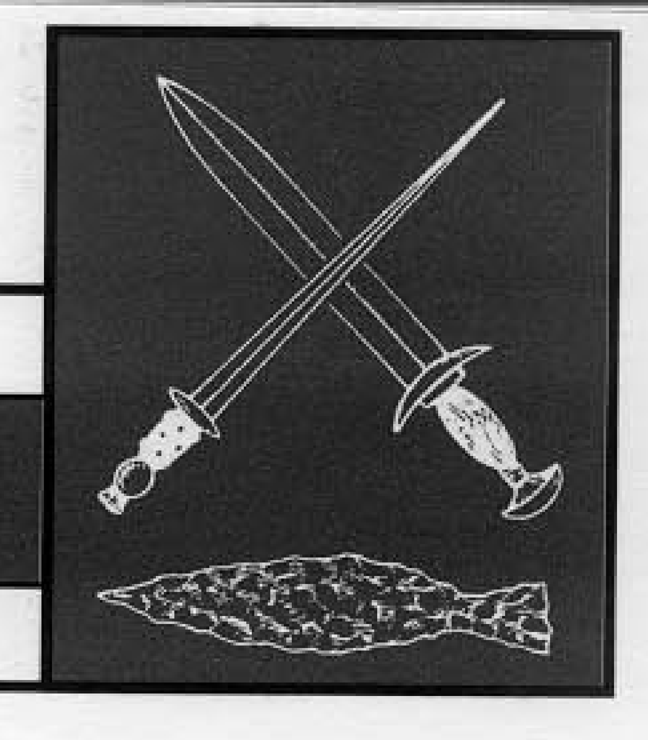
L'esponton ressemble à la pertuisane, sauf pour les pattes qui sont plus longues, ce qui donne une tête à trois dents. Les pattes sont toutefois plus courtes que la lame du milieu. Les pertuisanes sont plus solides que les espontons. Les trois dents sont assez larges pour percer une armure ou pour coincer une arme et désarmer l'adversaire (considéré comme un coup ajusté, toucher -4, voir le chapitre Règles de Combat du *Manuel Complet du Guerrier*).

Fauchard

Développé à partir de l'ordinaire faux agricole, le fauchard consiste en une longue lame recourbée avec une large tête pointue et une patte (un petit crochet recourbé que l'on trouve sur de nombreuses armes d'hast). La tête est montée sur un manche en bois qui fait environ 2,40 m de long. Il arrive souvent que les paysans transforment leurs faux en fauchards.

Le fauchard est classé parmi les doloires. Ce n'est pas une très bonne arme d'estoc, mais elle sert surtout d'arme tranchante. Elle satisfait les besoins d'une arme qui met une certaine distance entre celui qui la manie et son ennemi.

Comme le fauchard n'est pas un instrument principalement destiné à servir d'arme mais plutôt un



outil de ferme adapté à la guerre, il est inefficace comme arme de guerre, étant plutôt encombrant et nécessitant une grande surface pour être utilisé convenablement.

Fauchard-crochet

Comme la fourche-fauchard, le fauchard-crochet est une autre tentative d'amélioration du fauchard. Cette arme a un crochet fixé derrière la lame. Le crochet est utilisé pour désarçonner la cavalerie. Comme ses prédécesseurs, ce n'était pas une arme très efficace. Son potentiel de dégâts est horrible comparé à celui du fauchard qu'il était censé améliorer, et il est plus lent que le fauchard d'origine.

Fourche de guerre

La fourche de guerre est la version pour le combattant d'un simple outil de ferme agricole. Sa tête consiste en deux piques parallèles, souvent équipées de crochets pour tirer les cavaliers à bas de leurs montures. Certaines versions de la fourche possèdent une lame montée juste en-dessous des piques. Le manche en bois fait environ 2,10 m de long.

Les fourches servent non seulement d'armes d'estoc, mais aussi d'outils pour escalader les remparts des défenseurs, pour placer des échelles et pour hisser les paniers de provisions.

Fourche-fauchard

Ce terme définit un fauchard avec une patte en plus. La patte a été ajoutée afin d'augmenter la capacité d'estoc de l'arme, mais l'effort a été vain. C'est toujours une arme encombrante, qui a besoin de beaucoup d'espace pour être maniée avec efficacité.

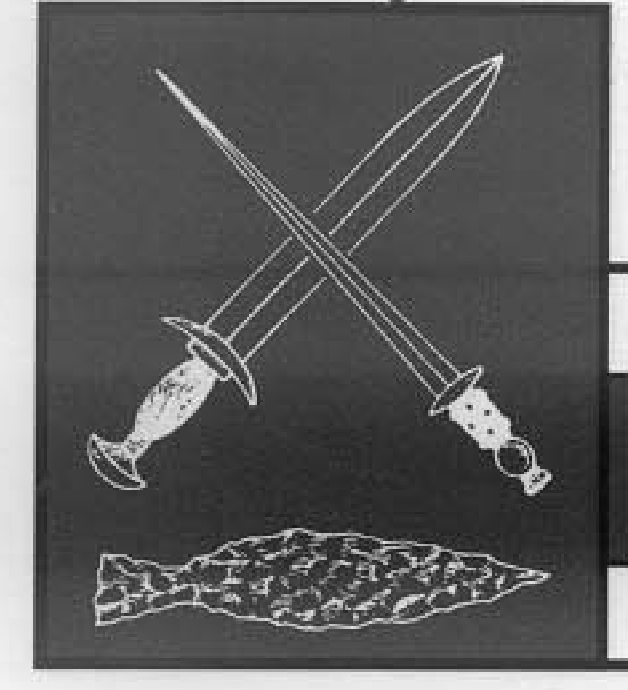
Guisarme

Appelée aussi *gisarme* ou *giserne*, la guisarme est une lame courbe élaborée, un peu comme la lame en forme de croissant d'une hache, montée sur un manche long de 1,80 m. On fixe souvent des piques d'estoc au

Armes d'hast

Marteau de lucerne

Bardiche *Bec de corbin* *Doloire* *Doloire-guisarme* *Esponton*



sommet du manche. La guisarme est supposée provenir de l'ébranchoir des fermiers. L'arme aurait contribué au développement de la berdysh et de la hallebarde.

Hallebarde

L'arme d'hast de loin la plus ancienne et la plus utilisée, la hallebarde consiste en une lame de hache qui rappelle un couperet, montée sur un manche qui fait en moyenne 1,80 m de longueur. La lame de hache est équilibrée à l'arrière par une patte et surmontée par une pique acérée, habituellement de forme quadrangulaire. La patte est parfois remplacée par un crochet dont on se sert pour désarçonner la cavalerie. La meilleure description que l'on puisse donner d'une hallebarde est qu'elle est un croisement entre une lance et une hache.

Bien que la principale fonction d'une hallebarde est de désarçonner la cavalerie, elle peut également servir d'arme d'estoc et de taille. Ce n'est pas une arme rapide, même en la comparant à d'autres armes d'hast. Néanmoins, elle fait plus de dégâts à un adversaire de taille normale que toutes les autres armes d'hast.

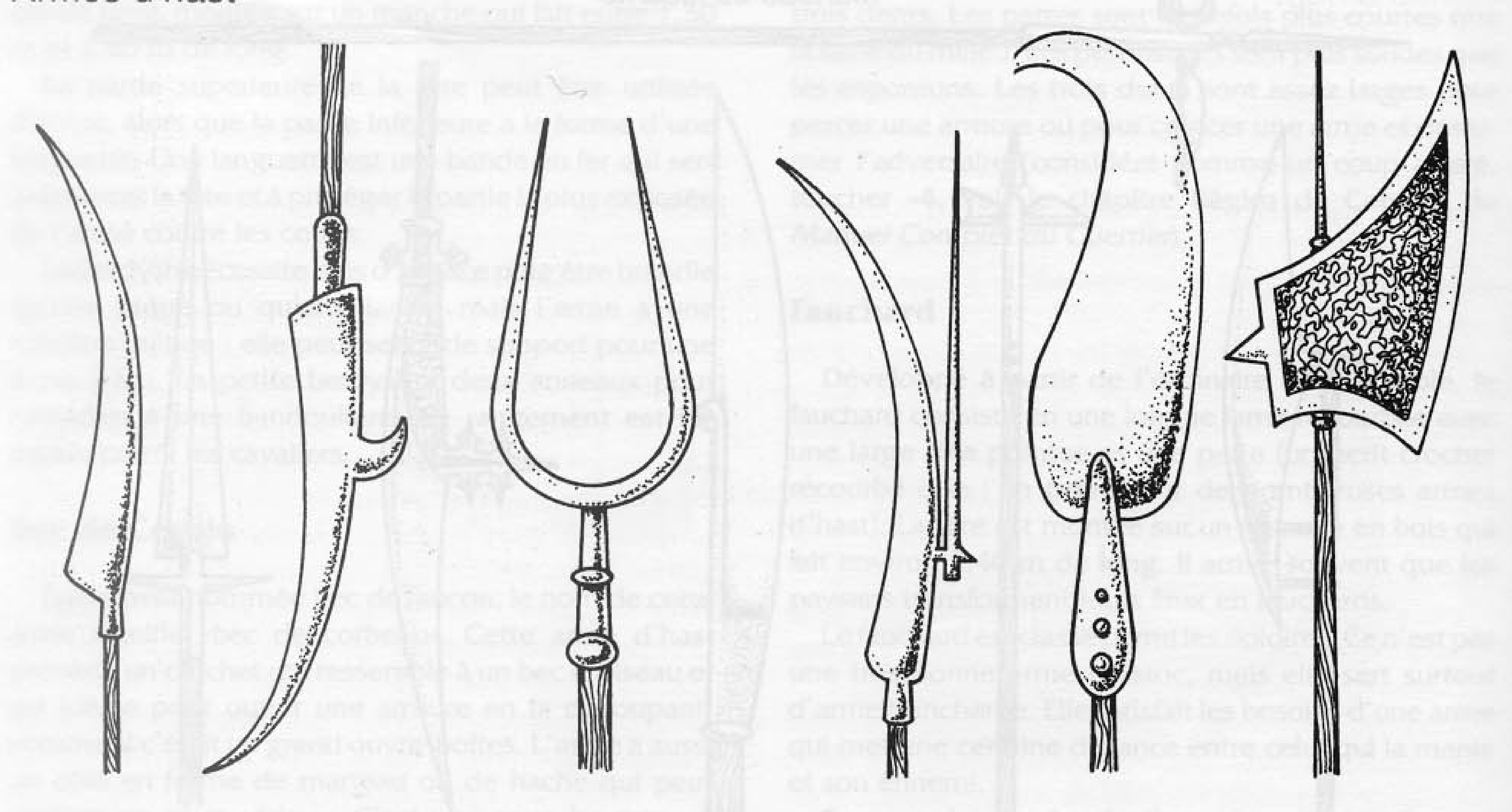
Marteau de lucerne

Le marteau de lucerne est une tête de marteau avec une pique à l'arrière, montée sur un long manche, qui atteint presque 3 m en longueur. Dans certains cas, l'extrémité est équipée d'une pique pour tenir les soldats ennemis à distance. Elle compte parmi les armes d'hast les plus lourdes et elle est plutôt lente. L'arme est d'habitude entièrement faite en acier, y compris le manche, et elle est souvent ornée d'incrustations et de dorures en métal précieux.

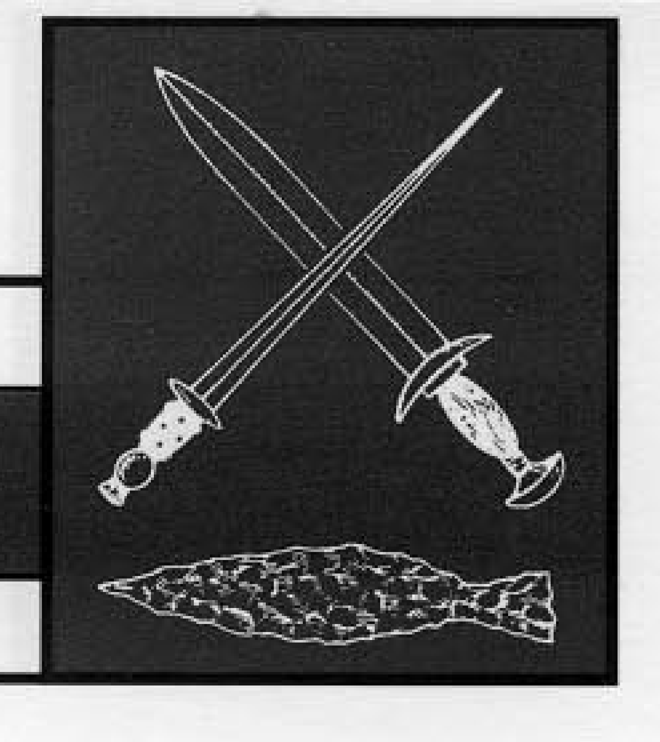
Pertuisane

La pertuisane est une arme à manche qui consiste en une longue lame de lance qui se termine en pointe à deux tranchants, avec deux pattes placées en diagonale à sa base. Le manche fait environ 1,80 m de long. Les pattes de la pertuisane peuvent aussi bien servir à attraper et à briser les armes des adversaires qu'à infliger des dégâts supplémentaires. Les têtes des pertuisanes sont assez larges pour permettre des gravures et des ornements.

Armes d'hast



Fauchard   Fauchard-crochet   Fourche de guerre   Fourche-fauchard   Guisarme   Hallebarde



Pique

Aussi connue sous le nom de pique aiguille ou pique maure, la pique est une lance d'infanterie dont la longueur varie entre 4,80 m et 6,60 m. Les têtes de la pique ont en général la forme de feuilles ou de losanges. Le manche est fait dans un bois dur, comme le frêne. Un grand nombre de têtes de piques sont faites de deux langues d'acier, clouées le long des côtés du manche afin d'éviter que la tête ne soit arrachée. La poignée est souvent entourée de tissu et le bout est recouvert d'acier pour éviter que le manche ne se fende. La pique possède cette distinction équivoque d'être l'une des armes d'hast les plus lentes qui soit disponible. Ajoutez à cela les dégâts médiocres qu'elle inflige à des adversaires de taille normale, et l'on reste avec une arme d'une valeur discutable, sauf si elle est utilisée en masse sur le champ de bataille.

Serpe-guisarme

Connue aussi simplement sous le nom de «serpe», cette arme est dérivée d'un outil agricole, la serpe à crochet. Tout au long d'années d'utilisation, la tête de la serpe est passée par un grand nombre de changements. La forme la plus ordinaire de la tête est une pointe acérée avec un robuste crochet dont les arêtes internes et externes ont été aiguisées, et une lame tranchante qui fait penser à un couperet. La longueur du manche se situe autour de 2,40 m.

Spetum

Les spetums sont semblables aux espontons, sauf pour les lames latérales, qui font parfois un angle vers l'arrière, augmentant les dégâts lorsque la lame est retirée d'une blessure. Lorsque l'arme est arrachée d'une victime, elle souffre de 1d2 points de dégâts en plus dus aux lames latérales. Le manche du spetum fait 2,40 m de long.

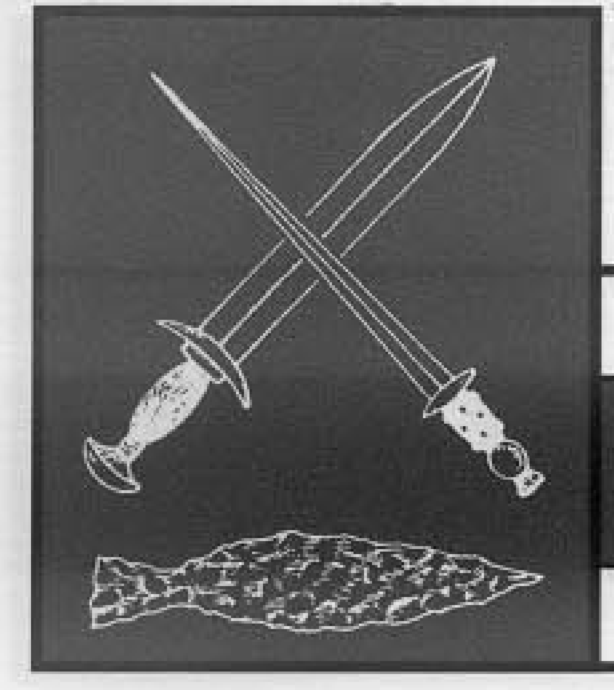
Vouge

Connue également sous le nom de *lochaber*, cette arme est une lame large et longue, qui se rétrécit en une pique au sommet, avec une patte en forme de crochet

Armes d'hast

Pique

Pertuisane — *Serpe-guisarme* — *Spetum* — *Vouge* — *Vouge-guisarme*



à l'arrière de la lame. Le manche fait 2,40 m de long.

Bien que ce soit une arme simple à faire, cet avantage est contrebalancé par le fait que ce soit l'une des armes d'hast les plus lentes qui soit disponible.

Vouge-guisarme

Ce terme décrit la guisarme dans ses dernières étapes, avec une tête de hache recourbée. Elle est équipée d'une pique à l'arrière, la patte, pour frapper à travers les armures, et la lame se termine en pointe pour les attaques d'estoc. Souvent, la patte est remplacée par un crochet aiguisé qui sert à désarçonner les cavaliers. C'est une arme plus lente que la guisarme pleine qui inflige toutefois des dégâts comparables.

«Considérées comme un groupe entier d'armes, les armes d'hast sont des armes qui servent surtout dans les cadres extérieurs. Dans leurs avantages on compte une bonne portée, une excellente capacité défensive et la possibilité de mettre des adversaires à bas de leurs montures. Parmi les inconvénients des armes d'hast dans l'ensemble, ont peut citer l'espace nécessaire pour les brandir, leur usage limité dans les mêlées en combat rapproché, leur lenteur générale et leur encombrement. De plus, avec autant de types d'armes d'hast parmi lesquelles le choix est possible, il est peu probable qu'un groupe d'aventuriers soit équipé d'une même arme ou que quelqu'un dans le groupe veuille avoir avant tout une quelconque arme d'hast. Les armes d'hast sont plus efficaces si plusieurs personnes en ont; un aventurier isolé qui brandit une hallebarde n'arrêtera pas quatre orques côte à côte en train de charger. Souvenez-vous du conseil donné auparavant et essayez de coordonner le choix des armes d'hast avant de partir à l'aventure.»

— Fiona, Fille de Dierdre

La sarisse, une lance d'infanterie macédonienne, était l'ancêtre de la pique. Les Suisses ont redécouvert l'idée de monter une tête de lance au bout d'un très long manche, et elle est devenue tellement populaire qu'ils ont adopté la pique comme arme nationale au XVe siècle. Leur prouesse avec la pique, pas seulement comme arme défensive, mais aussi comme arme offensive, a incité les autres nations européennes à l'adopter. On a gardé l'usage de la pique jusqu'à la fin du XVIIe siècle, lorsque les mousquets et les baïonnettes ont fait abandonner les longues lances.

Les berdysh étaient créées par les Russes et ont été utilisées par l'infanterie moscovite aux XVIe et XVIIe siècles. On s'en servait également en Scandinavie et en Europe de l'Est.

Le bec de corbin (et de faucon) était d'usage parmi les classes supérieures à la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance. Les termes étaient français, mais ce sont des écrivains anglais qui ont fourni les noms de ces armes !

La serpe était une arme populaire chez les Anglais, et, avec la hallebarde, son usage s'est maintenu plus longtemps que toutes les autres armes d'hast, jusqu'au début du XVIIe siècle. Les serpes anglaises avaient un manche moins long, qui faisait en général à peu près 1,20 m et plutôt solide.

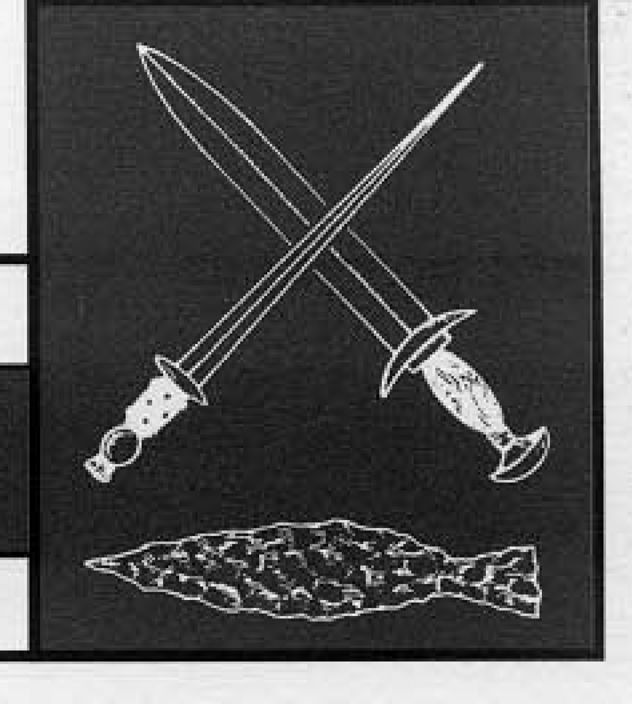
La lame de la doloire (du latin «dolatoria», hache) a vu sa taille augmenter au fil des années, jusqu'à ce qu'elle soit assez grande pour que l'on puisse y graver les armoiries d'une nation ou d'un suzerain. Elle était souvent portée dans les parades. Les doloires ont été introduites au XIVe siècle et ont été privilégiées par les Français. On dit que sa lame ressemble à un grand couteau à pain. Au XVIe siècle, les Italiens et les Allemands ont favorisé cette arme pour les gardes de palais.

La guisarme était d'un usage répandu entre le XIIe et le XVIIe siècles.

Les hallebardes ont été introduites à une période située entre le VIe et le IXe siècles ap. J.-C., lorsque les soldats à pied d'Europe du Nord ont monté leurs épées, appelées *scramasax*, sur des manches. Les Suisses ont affiné cette arme et ils la brandissaient avec un talent dévastateur. En fait, les hallebardes avaient la réputation de fendre la tête d'un homme du crâne à la mâchoire, en dépit de l'armure ! La hallebarde doit son nom aux premières versions d'origine faites par les Suisses.

Le mot *hallebarde* provient des mots allemands *halm* (manche) et *barte* (hache).

Les premières hallebardes avaient une lame large avec une arête coupante rectiligne. Le manche s'ajuste dans deux cavités qui se trouvent derrière la lame. Cette conception a probablement été inspirée par la guisarme. À la fin du XVe siècle, la hallebarde



a été modifiée pour augmenter son efficacité. C'est à ce type de hallebarde que l'on se réfère le plus souvent lorsqu'on utilise ce terme. Les premières hallebardes sont en général nommées vouges suisses. Comme la plupart des armes d'hast, la hallebarde a connu son déclin avec l'introduction des armes à feu.

On se demande souvent si le marteau de lucerne est un marteau. On peut assurément dire que oui, c'est un marteau, et qu'un autre nom qui lui est donné est marteau de guerre. Une version à manche court du marteau de lucerne a été utilisée par les troupes montées dès la moitié du XIIIe siècle. Elle est plus longue que l'arme connue par la plupart des aventuriers comme le marteau de guerre et elle sert principalement aux unités de masse sur le champ de bataille. Le marteau de lucerne doit son nom à la ville suisse Lucerne, dont les armureries étaient tellement bien pourvues de ces armes que les spécialistes leur ont donné le nom de la ville.

Les fourches de guerre descendent des fourches à foin des fermiers, bien que les pointes des premières étaient droites, contrairement aux pointes incurvées qu'avaient les dernières. Cette arme apparaissait souvent dans les Croisades et les révoltes paysannes du XVe au XIXe siècles. En 1920, les paysans polonais se servaient de fourches pour combattre les troupes soviétiques qui attaquaient Varsovie.

Les pertuisanes sont dérivées de la *langue de bœuf*, une lance à lame large. Le nom de la pertuisane vient du vieux français «pertuis», qui signifie «trou». Après qu'elles ne soient plus considérées comme des armes de guerre, les pertuisanes ont continué à être utilisées comme armes de cérémonie dans les cours royales. En fait, les Gardes Suisses du Vatican et les Hallebardiers de la Garde Royale à la Tour de Londres se servent toujours de pertuisanes lors de grandes pompes ou lorsqu'ils sont en uniforme d'apparat.

Le terme de vouge était utilisé pour décrire plusieurs types d'armes d'hast, c'est pourquoi sa véritable signification reste obscure. Un certain nombre de textes associent la vouge à la serpe anglaise, à la doloire française et à la vouge suisse, cette dernière étant la forme reconnue de la vouge. La lochaber est une arme d'hast écossaise utilisée du XVIe au XVIIIe siècles, qui descend certainement de la guisarme.

Arquebuse

L'arquebuse est un mousquet utilisé par les civilisations qui viennent d'apprendre la technologie de l'artillerie. C'est une arme à deux mains, qui décharge comme un fusil, en dehors du recul absorbé par les bras et pas par les épaules, puisque l'arme ne repose pas sur ces dernières. Cette pièce d'artillerie est aussi appellée «haquebute».

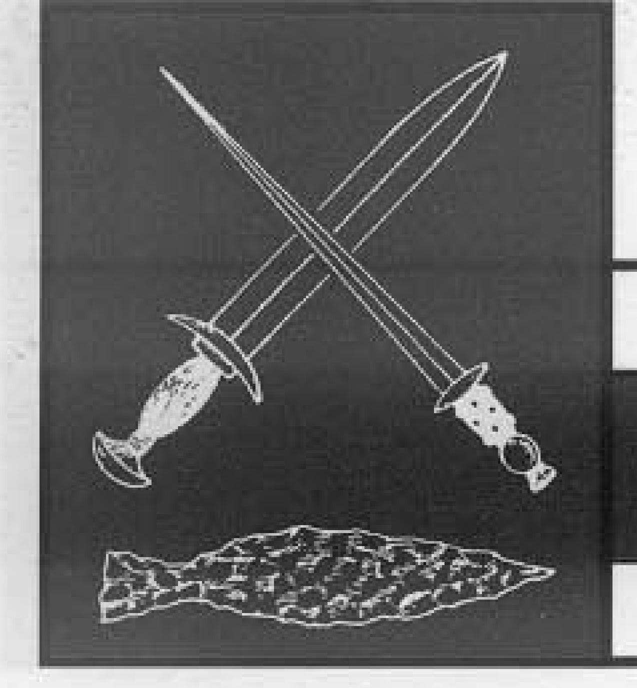
Des années après son développement, le terme «arquebuse» s'est étendu pour inclure les pistolets de cette même époque, et il est possible que le mot ait perdu sa signification première et qu'il ait plutôt servi à définir les petits pistolets utilisés par la cavalerie. En termes de campagnes de jeu AD&D, l'arquebuse fait référence à la grande pièce d'artillerie à deux mains primitive avec un canon à calibre lisse, par opposition au canon de fusil. De là, l'arme n'est techniquement pas un fusil. Cette forme d'arquebuse possède souvent une saillie en forme de crochet sur la partie inférieure de son canon.

L'arquebuse a été développée afin de permettre à l'infanterie moyenne d'utiliser la poudre à fumée, dont le potentiel destructeur n'a été reconnu que récemment dans certaines régions.

L'arquebuse mousquet est chargée en déversant de la poudre à fumée d'une fiole ou d'une corne dans le canon et en la bourrant fermement avec un morceau de papier. Le projectile, une balle en fer, est ensuite enfoncé à l'intérieur. Une fois que le canon est prêt, le bassinet est rempli de poudre à fumée, le couvercle du bassinet est refermé et une mèche à combustion lente allumée (un morceau de tissu ou de papier roulé sert d'amorce) est placée dans le mécanisme appelé le serpentin (la pièce de métal incurvée à l'endroit où se trouvera plus tard la gâchette sur un fusil moderne). La pression sur une plaque en métal libère le serpentin dans le bassinet, et BOUM !

Comme cette arme nécessite de la poudre à fumée, les MD peuvent interdire son utilisation. Les joueurs devraient vérifier avec leur MD si elle est permise dans la campagne.

La poudre à fumée est considérée comme un objet magique. L'arquebuse historique nécessite deux types de poudres à fumée, une variété plus fine pour charger le bassinet et une variété grossière pour charger le canon. Chaque type de poudre était rangé dans un récipient différent. Si le MD le désire, l'artilleur peut



avoir besoin de deux types de poudre différents pour faire fonctionner l'arquebuse.

L'arquebuse est un instrument très dangereux, presque aussi dangereux pour l'utilisateur que pour la cible. Pour recharger, l'artilleur doit tenir la mèche à combustion lente allumée dans sa main gauche, pendant qu'il recharge avec sa main droite. Une mèche à combustion lente brûle pendant huit rounds.

Une arquebuse ne peut tirer qu'une fois tous les trois rounds, à condition que le personnage ne soit pas attaqué alors qu'il recharge. Traitez le tireur comme un jeteur de sort qui lance un très long sort. Lorsque l'on tire avec une arquebuse, toutes les pénalités liées à la distance sont doublées.

Si le jet d'attaque d'une arquebuse est 1 ou 2, l'arme explose, infligeant 1d6 points de dégâts au tireur. Elle a aussi été encrassée et ne peut plus être utilisée avant d'être nettoyée, procédé qui prend au moins 30 minutes (et suffisamment de tranquilité).

Lorsqu'une arquebuse touche, elle fait 1 à 9 points de dégâts sur 1d10. Si un 10 est tiré, le dé est lancé à nouveau et le chiffre est ajouté au 10. Chaque fois qu'un 10 est tiré, le dé doit être lancé à nouveau et ajouté au total.

Il n'y a pas d'ajustement de Force aux dégâts d'une arquebuse.

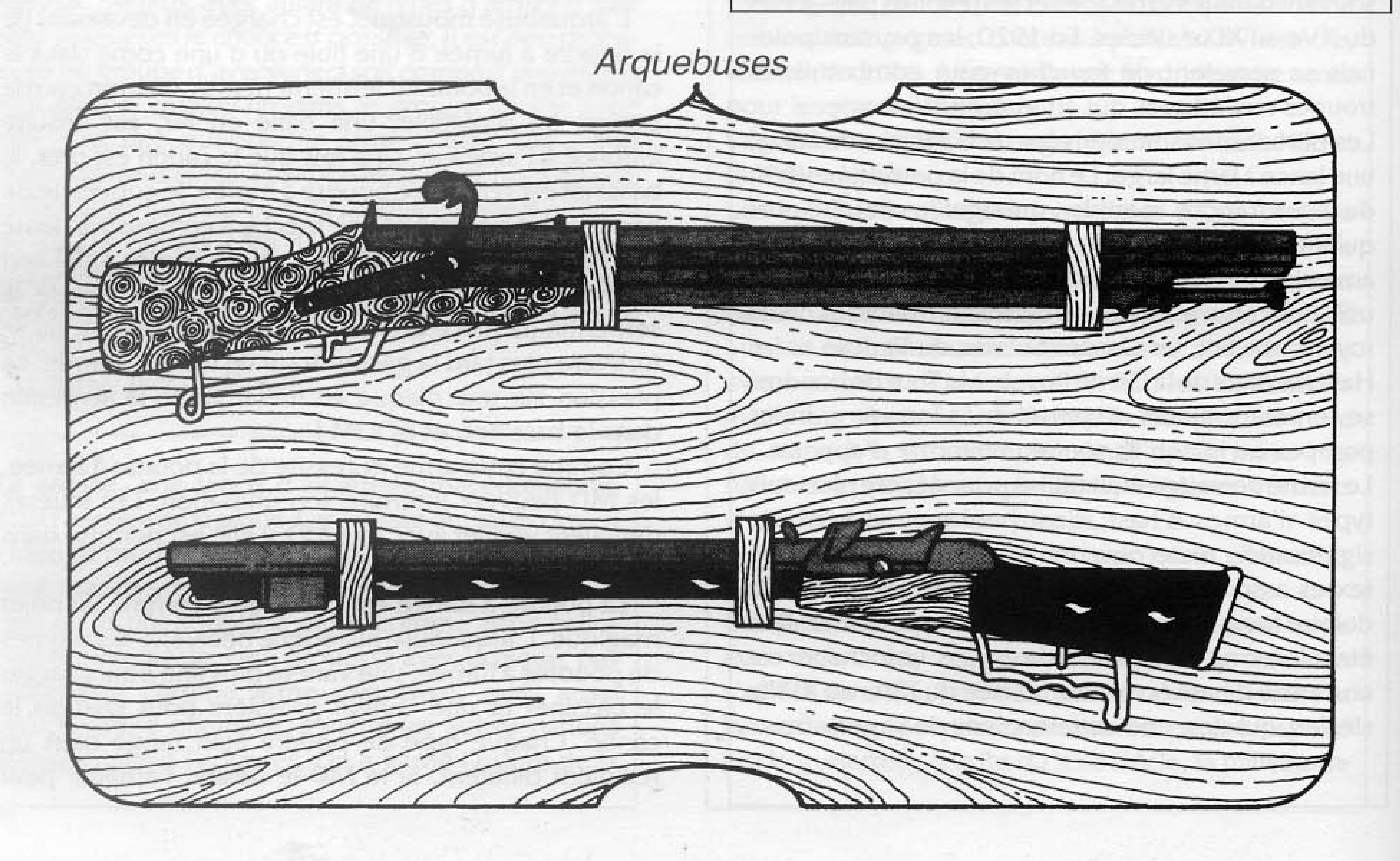
Si la poudre à fumée de l'arquebuse est en contact avec de l'eau, elle est fichue.

«Pour autant que plusieurs peuples soient concernés, il ne faut pas mélanger la poudre à fumée et la magie ! Bien sûr, l'arquebuse est une arme d'un genre nouveau, mais toute chose nouvelle n'est pas forcément meilleure ! Avec une arquebuse, le tireur a besoin de temps pour recharger, à moins qu'il ne veuille que quelqu'un suive le mouvement et lui fournisse une arquebuse de plus, déjà chargée, afin de maintenir un feu nourri. Oh, cela peut certainement se faire — ou l'aventurier plus intelligent se trouvera un arc long qui tire des flèches plus rapidement qu'une arquebuse n'envoie de coups ! Autant qu'on peut le savoir, l'arquebuse est bien pour faire un bruit vraiment affreux qui va soit paniquer tout ennemi jusqu'aux Neuf Enfers, ou alors elle va mettre la cible dans une telle colère qu'elle attaquera avec une plus grande férocité.»

— Grymwand, Mercenaire Professionnel

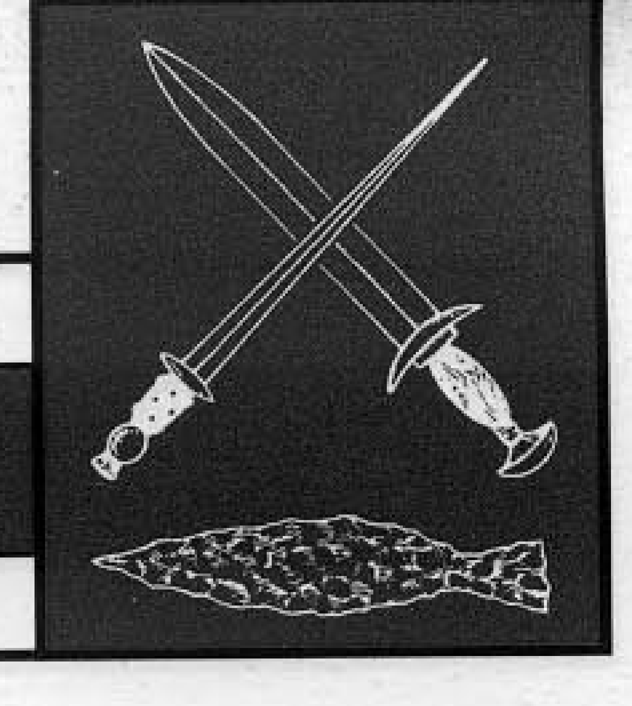
L'arquebuse doit son nom à l'allemand Hakenbuchse, ce qui signifie «fusil avec un crochet».

Arquebuses






·DANIEL R. HORNE·
©85



Attrape-homme ou Attrape-coquin

Un attrape-homme, ou *attrape-coquin*, est une arme d'hast avec une fonction spéciale : capturer un adversaire sans le tuer. L'arme consiste en une longue perche avec une paire de mâchoires acérées, montées sur ressorts à une extrémité. La victime est prise entre les mâchoires, qui se ferment alors dans un claquement.

La cible, sans tenir compte de l'armure ni de ses autres moyens de défense (magiques ou autres), est traitée comme ayant une CA 10, bien que les bonus correspondants de Dextérité soient permis. Si la valeur pour toucher est atteinte, l'adversaire est capturé, perdant ses bonus d'armure et de Dextérité. De plus, la victime peut être poussée et tirée selon les caprices de celui qui tient l'attrape-coquin.

Pendant qu'elle est prisonnière de l'attrape-coquin, la victime subit 1d2 points de dégâts par round. La probabilité est de 25% pour que le personnage piégé tombe à terre.

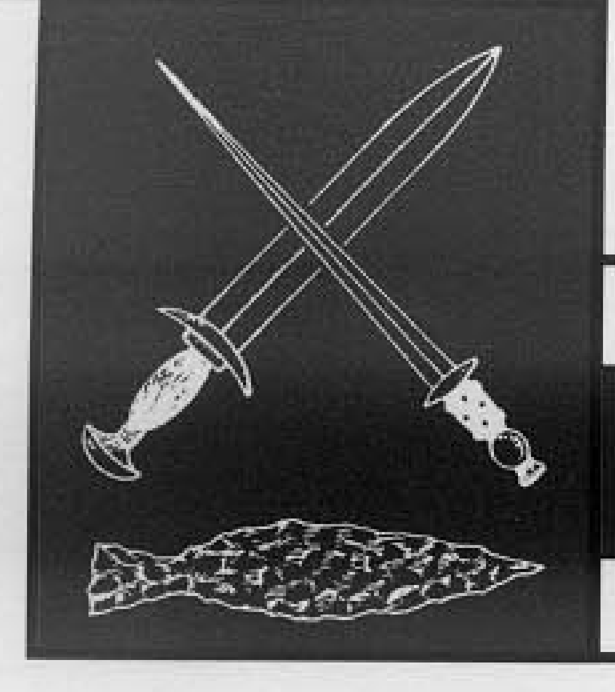
La victime peut tenter de s'échapper de l'étreinte d'un attrape-coquin avec un jet réussi de Barreaux & Herses, mais elle subira encore 1d2 points de dégâts alors qu'elle s'échappera.

«Les attrape-coquin sont idéals pour tirer les cavaliers de leur monture et les clouer au sol, mais l'arme n'est bien que sur des adversaires de taille normale. Les créatures plus petites comme les gobelins et les kobolds peuvent glisser à travers, et les créatures plus grandes n'ont pas la bonne charpente, bien que la raison pour laquelle quelqu'un voudrait capturer une des ces choses répugnantes vivante me dépasse.

«Les attrape-coquin sont souvent utilisés par cette immonde race souterraine d'hommes-poissons, les kuo-toa. Certains aventuriers qui ont pu souffrir des ravages des kuo-toa et qui voient un personnage brandir un attrape-coquin peuvent être quelque peu énervés. Souvent, il vaut mieux éviter de se servir d'armes qui rappellent certains peuples de certaines races, à moins bien sûr que l'on soit vraiment bon avec l'arme en question !»

—Troxel l'Imprévisible

Attrape-coquin



Bâton

Parmi les plus simples et les plus humbles des armes à hampe, le bâton est une longueur de bois qui fait entre 1,80 m et 2,70 m de long. Les bâtons de haute qualité sont faits en chêne robuste et sont ferrés de métal aux deux extrémités. Le bâton doit être manié avec les deux mains.

«Une arme tellement simple, et pourtant si populaire. N'importe quel aventurier de n'importe quelle classe, qu'il soit un guerrier en armure, un invocateur de sorts, un tire-laine ou un homme de foi, peut se servir d'un bâton. Le bâton est aussi une bonne arme d'entraînement, surtout pour remplacer des armes à deux mains telles que les épées à deux mains ou les armes d'hast. Le bâton est tenu par le milieu de la main gauche, alors que la main droite se tient à un quart de la longueur totale du bâton à partir d'un bout.

«Les bâtons sont populaires parmi les kenku, ces mystérieux humanoïdes orientaux qui ressemblent à des oiseaux. Cette arme contondante sert normalement à assommer un adversaire, au lieu de le tuer.

Bâton



«Les mages peuvent orner leurs bâtons, voire leur lancer des sorts pour donner une apparence magique à ces armes. Cela peut berner celui qui penserait qu'un simple bâton en bois est en fait un bâton du mage.»

— Albertus, Mage de Guerre

Bolas

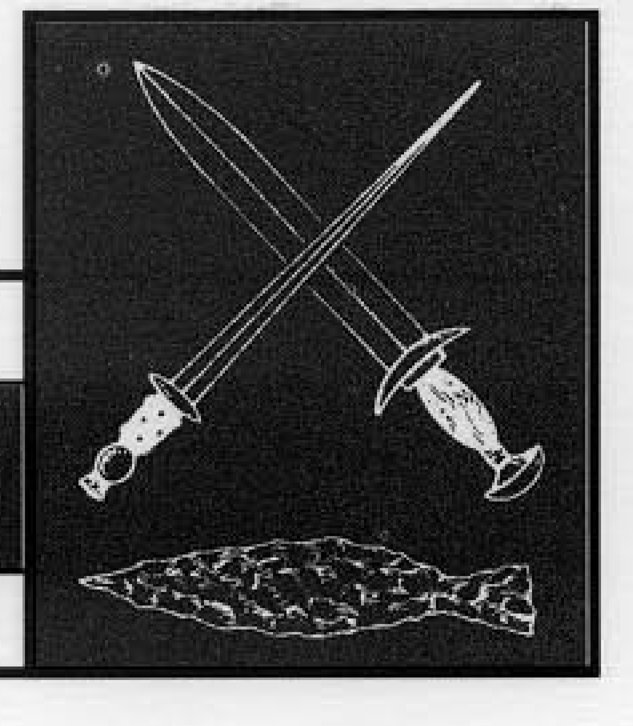
Les bolas sont des projectiles d'origine préhistorique. De nos jours, ils sont toujours utilisés par les tribus arctiques et par les sauvages qui résident dans les plaines tempérées. La principale fonction des bolas est de fournir au chasseur une bonne arme de jet qui attrapera la proie sans qu'elle s'y attende et qui l'enchevêtrera, rendant toute fuite impossible.

Les bolas ne sont au fond qu'une ou plusieurs lanières de cuir avec des poids attachés aux extrémités, bien qu'il y ait plusieurs variations dans leur conception. Les bolas arctiques sont en général utilisés pour chasser les oiseaux. Les bolas peuvent avoir quatre, six ou dix poids faits dans de l'ivoire ou de l'os de morse. Les poids sont en forme d'œuf, sphériques ou sculptés en forme d'animaux. Toutes les attaches ou cordes se rassemblent de manière à produire une sorte de poignée. Le lanceur tient la poignée, balance les lanières en arrière pour les tendre, fait tourner les bolas pardessus sa tête et les relâche. Chaque lanière d'un bola mesure environ 75 cm de long et chaque poids fait environ 5 cm de diamètre.

Les bolas à deux boules sont appelés *somais* ; les bolas à trois boules sont appelés *achicos*.

Les bolas des plaines tempérées sont généralement deux fois plus larges et sont faits d'une simple lanière de cuir avec une pierre recouverte de cuir à chaque extrémité. Souvent une deuxième corde est attachée au milieu de la première, avec un petit poids au bout. Ce poids est tenu à la main par le lanceur. Cette version du bola peut abattre une cible de la taille d'un homme. Quand un bola touche, la victime est immobilisée et doit prendre un round pour faire un test de Force afin de se libérer. L'échec signifie que les bolas l'immobilisent toujours.

Si un attaquant tente un coup ajusté aux jambes de la cible et réussit, les bolas s'entourent en se serrant autour des jambes de la victime et empêchent tout mouvement ultérieur. La cible doit faire un test de Dextérité pour ne pas tomber, avec une pénalité de -3



si la victime était en mouvement quand les bolas l'ont touchée.

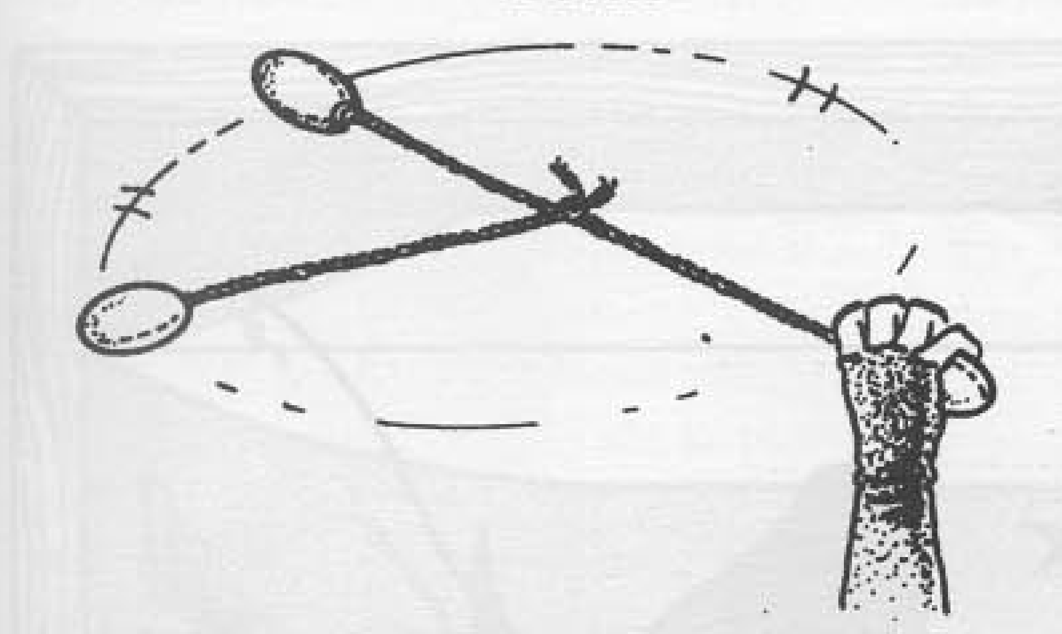
Si l'attaquant réussit un coup ajusté au bras de la victime, les bolas s'enroulent en se serrant autour du torse, empêchant la victime d'utiliser une arme ou d'employer la protection de son bouclier jusqu'à ce qu'elle se libère. Les tests de Force sont faits avec une pénalité de -2 à cause de l'absence de bras de levier.

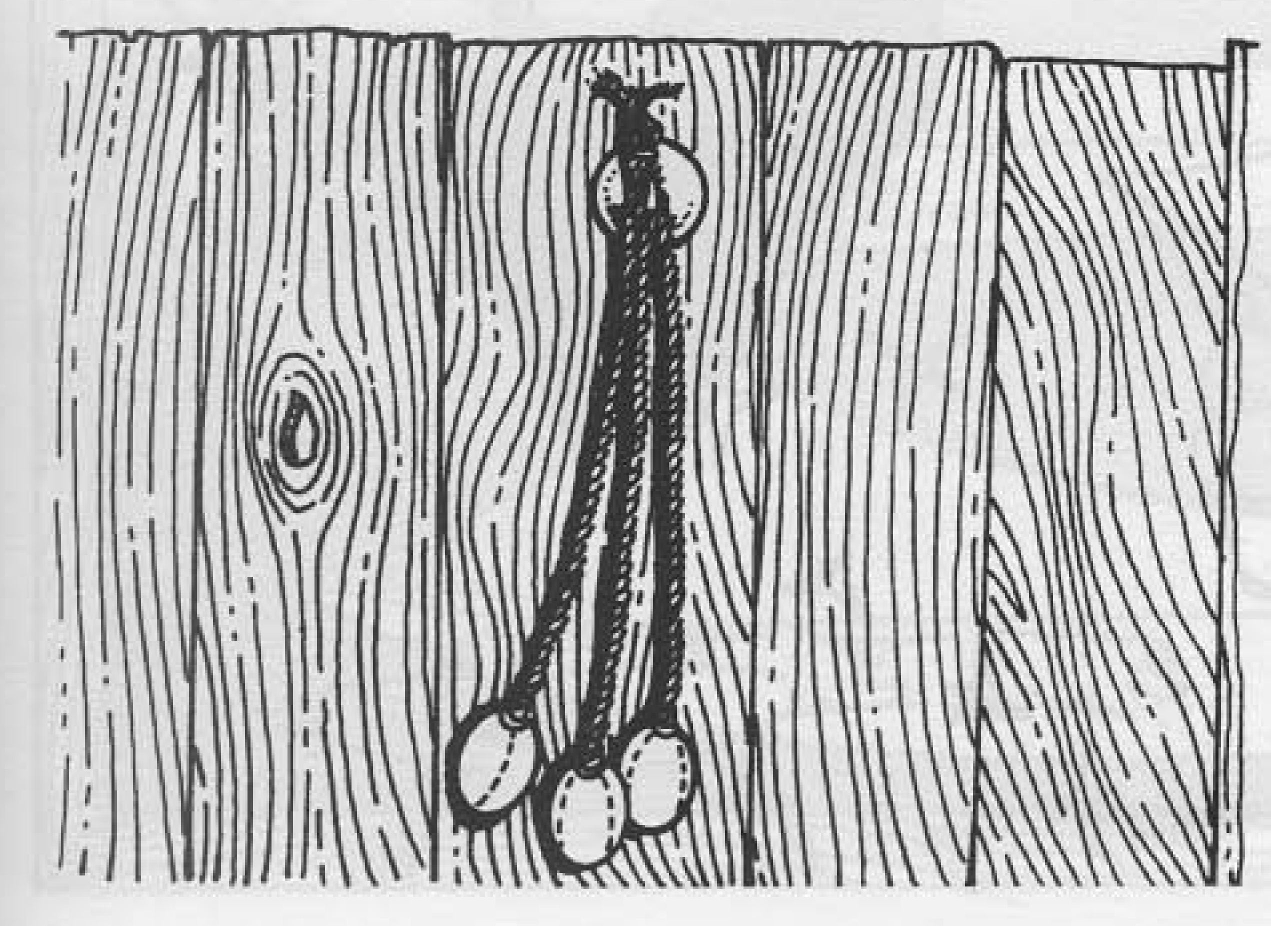
Un coup ajusté réussi à la tête de la victime enroule les bolas autour de son cou, l'étranglant (à moins que le personnage porte un grand heaume ou un armet). Les bolas infligent des dégâts normaux au cours du round pendant lequel ils touchent, puis 1d3 points de dégâts additionnels dus à la strangulation à chaque round durant lequel les bolas sont encore en place.

«C'est une très bonne arme pour piéger quelqu'un, si tu veux prendre un ennemi vivant. Mais tu dois être sûr que tu as assez de place pour bien balancer les bolas. Les bolas ne marchent qu'à l'extérieur ou dans des pièces immenses. Ils marchent bien si tu es à cheval.»

— Barkham, Chasseur de Primes.

Bolas





Cabillot

N'étant à l'origine pas destiné à être une arme véritable, le cabillot est un bâton en bois ou en métal qui est inséré dans des trous percés dans le bastingage d'un bateau. Les cordages du navire sont attachés à ces cabillots. On les trouve généralement en rangées, rassemblant plusieurs cordages en un même endroit. Les cabillots peuvent être déboîtés et servir d'armes de mêlée, le plus souvent au cours d'abordages en mer lorsqu'il n'y a pas d'autre arme à portée de main.

Le cabillot est une arme à une main. S'il est projeté au cours d'un combat, il est considéré comme un gourdin.

«Quand un gars est en mer, désarmé et entouré de pirates dégénérés, un cabillot fait une bonne arme improvisée, même si sa fonction première est de maintenir des cordages, pas de cogner sur des têtes. Aucun guerrier sensé ne s'efforcerait à se spécialiser ou à s'équiper d'un cabillot !»

— Capitaine Ar, du galion Éclat de Feu

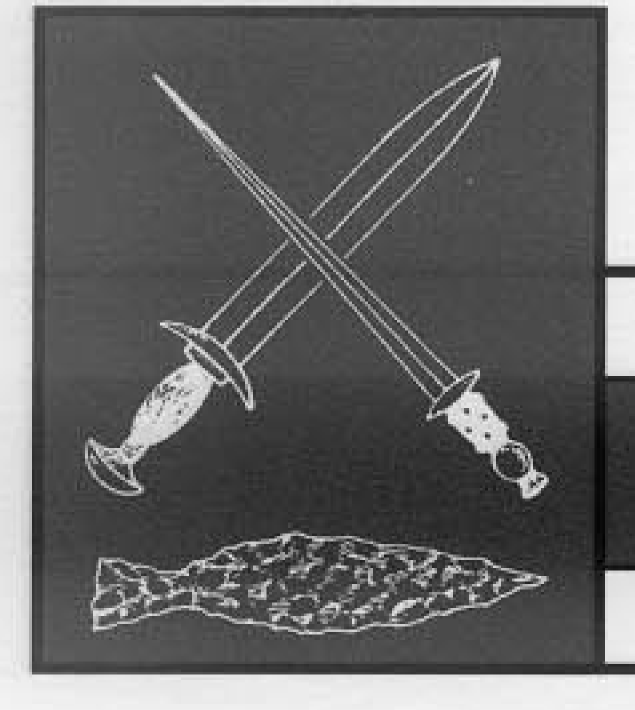
Ceste

Le ceste est un gant de cuir qui possède des arêtes pointues et acérées au dos de la main et entre les articulations. D'autres formes de ceste sont remplies de plomb ou d'une autre garniture, pour donner plus de force à un coup de poing. L'arme est surtout utilisée par les gladiateurs dans les arènes sportives.

Les dégâts infligés par le ceste (1d4 contre des créatures petites et moyennes ; 1d3 aux grandes) remplacent ceux provoqués par un coup de poing. Bien que cela semble être un désavantage, souvenez-vous que les dégâts dus au coup de poing sont temporaires, alors que ceux dus au ceste sont permanents jusqu'à ce qu'ils soient soignés. Il ne faut pas de compétence pour le ceste, bien qu'un guerrier puisse utiliser une unité de compétence et se spécialiser à l'utiliser.

«Un ceste n'est pas une véritable arme de bataille. C'est seulement une façon cruelle d'ajouter des dégâts au coup de poing d'un combattant. Un ceste n'est une bonne arme que si vous aimez frapper vos adversaires à coups de poing.

«Mais comme la plupart des combattants, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'arène, disposent d'armes



de jets, de sorts, d'armes de mêlée longues, telles que les lances, les armes d'hast et les épées, ou d'avantages dus à leur taille, un guerrier qui se sert d'un ceste peut se retrouver salement amoché, s'il n'est pas mort, avant de s'être assez rapproché pour se servir de son arme. Et se servir d'un ceste dans des rixes de tavernes n'apportera probablement rien de plus que d'attirer la colère des gardes de la ville sur le possesseur du ceste.

«Le ceste n'est qu'un moyen dramatique pour faire couler le sang et donner à un combat une apparence plus terrible. Peu de monstres prêteront attention au drame produit par un ceste si l'on se sert du gant dans un véritable combat.»

— Tisha, Escrimeuse émérite.

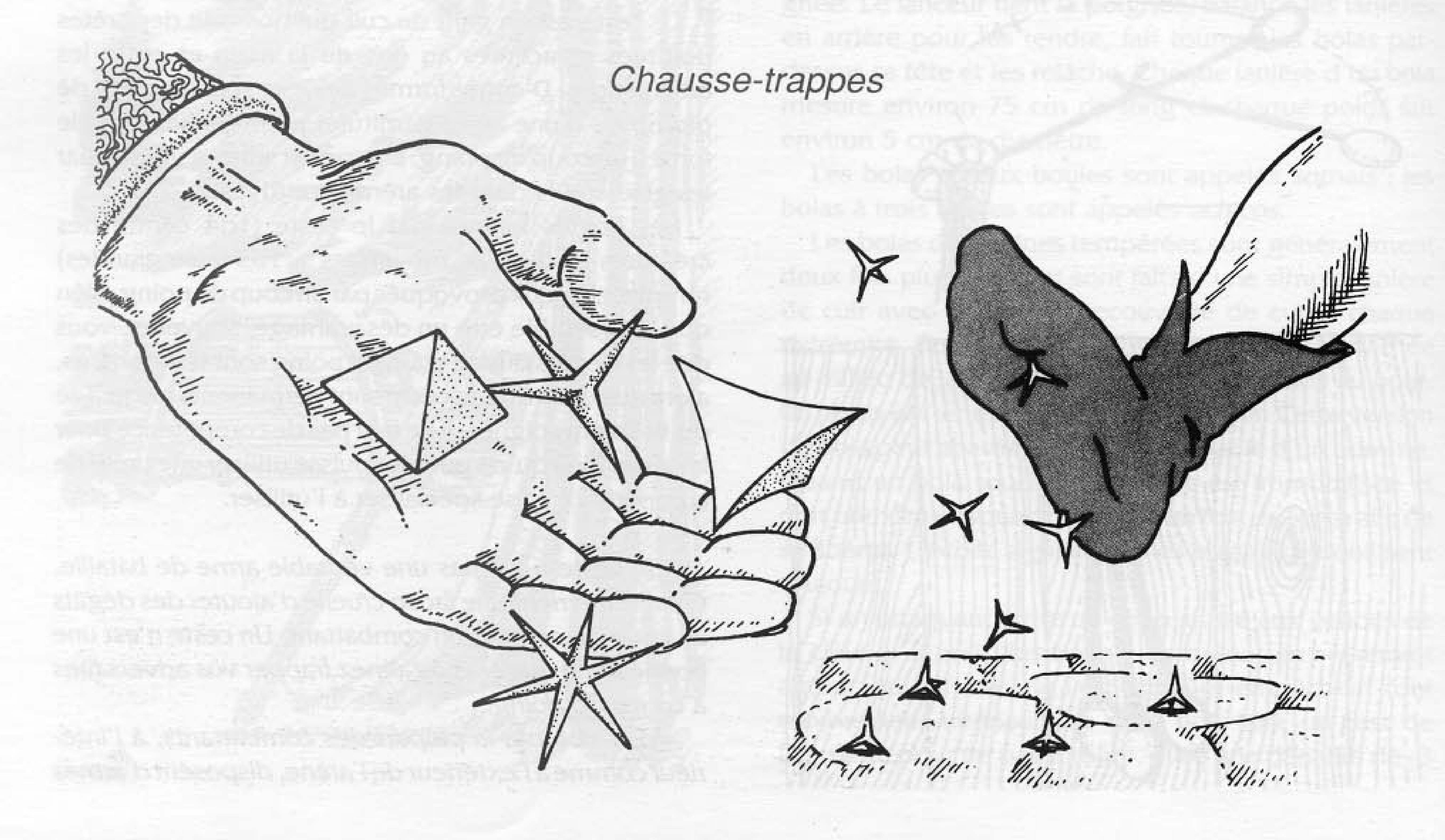
Chausse-trappe

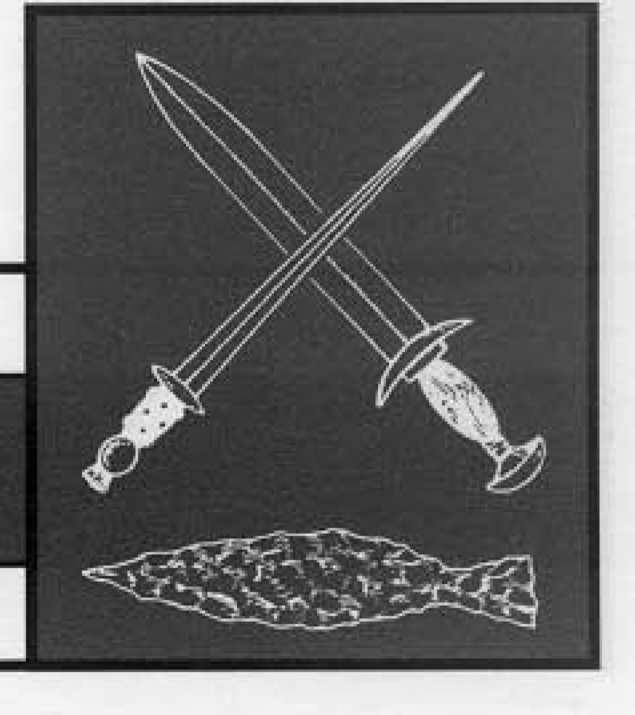
Une chausse-trappe est une boule en métal hérissée de pointes ou de dents en métal. Lorsqu'on laisse une chausse-trappe sur le sol, il y a toujours au moins une pointe qui reste plus ou moins en l'air, prête à percer le pied de l'imprudent.

Pour être efficace, il faut jeter au moins 10 chausse-trappes sur une zone de 3 m² (un carré de 1,75 m x 1,75 m). Tout personnage qui pénètre dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde contre la Paralysie. L'échec signifie que le poursuivant a marché sur une chausse-trappe, subissant 1d4 points de dégâts. Le personnage ne pourra se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse jusqu'à ce que la chausse-trappe soit délogée de son pied. La victime doit encore faire un second jet de sauvegarde contre la Paralysie, avec l'échec indiquant que le personnage boite pendant 24 heures (à moins d'être soigné magiquement), et il ne peut bouger qu'au tiers de sa vitesse de déplacement normale. Dans tous les cas, la victime doit passer un round à enlever la chausse-trappe de son pied.

Si la moitié de la quantité de chausse-trappes est semée sur une zone (cinq sur une zone d'environ 3 m²), le premier jet est fait avec un bonus de +4. À chaque fois que cinq chausse-trappes en plus des dix nécessaires sont jetées sur une zone de 3 m², le jet de sauvegarde doit être fait à -2, allant jusqu'à une pénalité de -6 au maximum. Un nouveau jet de sauvegarde doit être fait à chaque section de 1,75 m pénétrée et parsemée de chausse-trappes.

Les personnages qui se déplacent à une vitesse inférieure du tiers de leur vitesse de déplacement normal sur une zone jonchée de chausse-trappes n'ont


Chausse-trappes



pas besoin de faire de jet de sauvegarde. Ils se déplacent suffisamment lentement pour éviter les chausse-trappes (bien que pour ce faire, ils doivent être capables de voir le terrain).

Couteau

Un couteau consiste en une lame pointue à un seul tranchant avec un manche monté de façon asymétrique à la lame. C'est une arme ancienne, déjà utilisée par les tribus primitives. Dans ces cultures, un couteau est un peu mieux qu'unellame en silex avec un ou deux tranchants.

Les couteaux en os ne sont rien de plus qu'un morceau d'os aiguisé, le plus souvent orné de la même manière que les dagues. Comme les autres armes en os, les couteaux en os sont susceptibles de se fracasser.

Les véritables couteaux sont apparus lorsque l'homme a commencé à se servir d'alliages tels que le bronze. Le couteau était moulé en une seule pièce de bronze, avec un seul tranchant rectiligne ou avec une lame légèrement incurvée. La courbure est souvent accentuée près de la pointe.

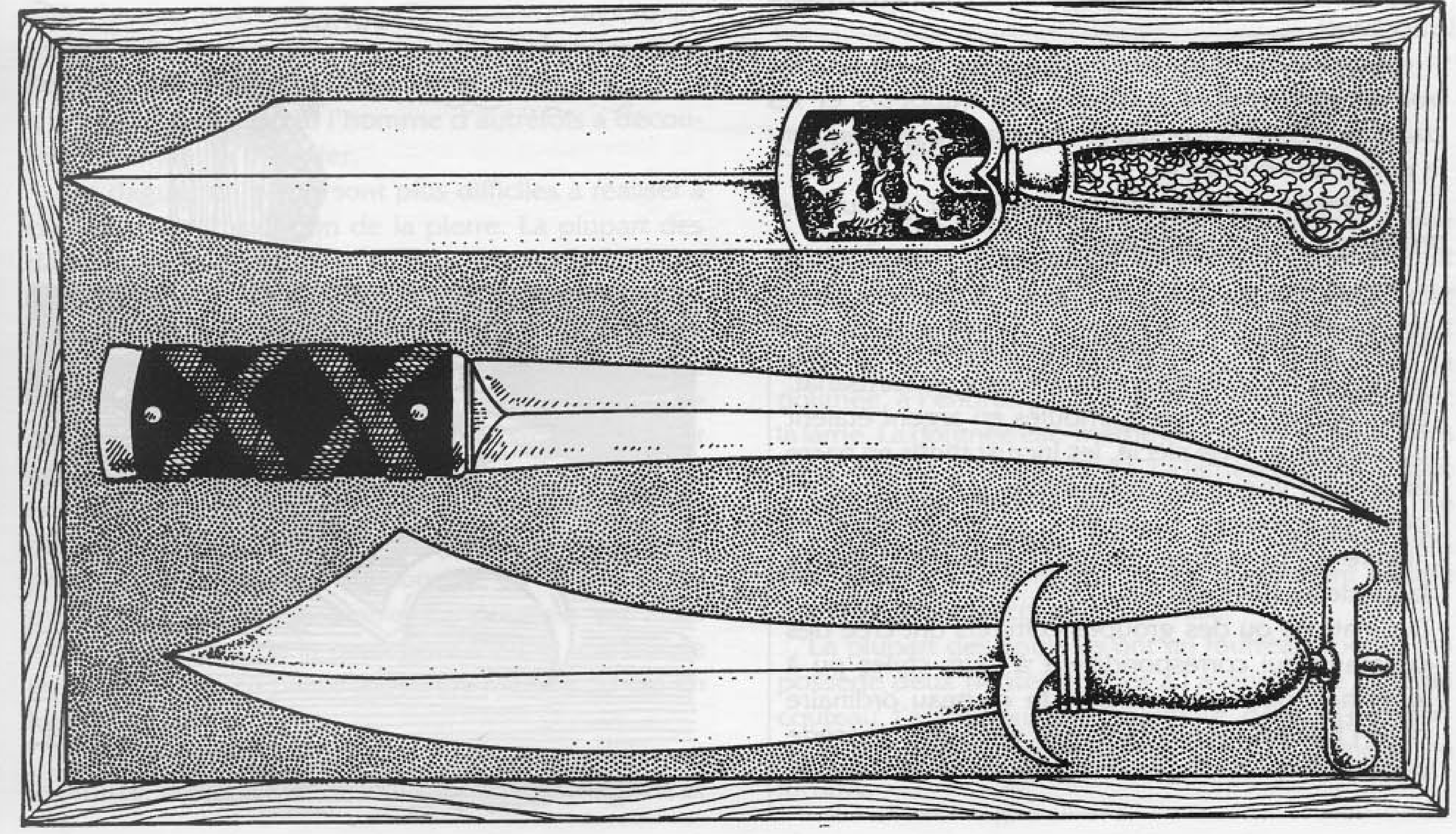
Lorsque l'homme a commencé à se servir du fer, les manches des couteaux ont subi un changement. La malléabilité du fer facilitait la création et la conservation d'une arête tranchante, tout en permettant à l'artisan d'étirer la lame en une soie plate, qui était ensuite recouverte de pièces latérales en bois, en os ou en corne. Cela facilitait beaucoup la décoration du manche. Dans les civilisations primitives, les couteaux sont utilisés comme outils à tout faire sur les terrains de chasse et comme instrument de sacrifice.

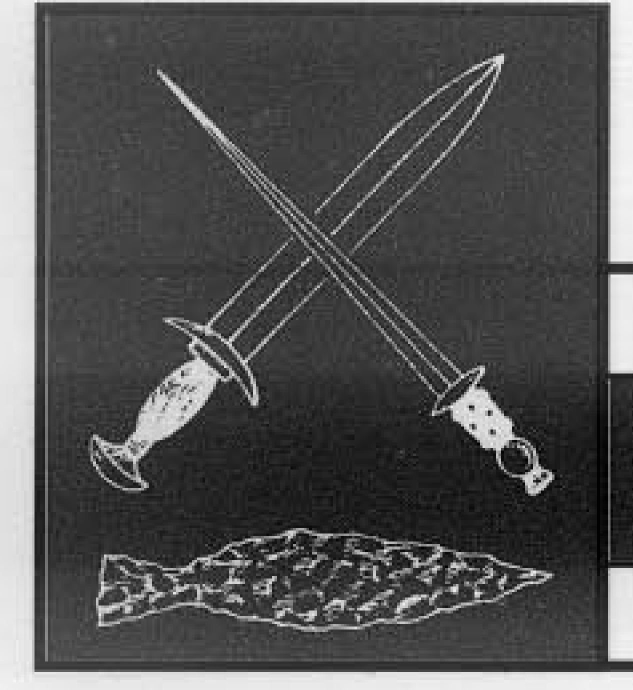
On peut trouver différentes formes de couteaux parmi les divers peuples qui dépendent beaucoup de cet outil utile. Les petits couteaux servent à des usages domestiques, les couteaux plus longs servent à la chasse et à la guerre.

Les petits couteaux sont l'image de leur propre évolution, aboutissant dans le petit couteau ordinaire pour homme, avec une lame de 10 cm et un manche plein en os ou en corne. Le citoyen le plus influent peut posséder un couteau avec un manche en cristal de roche ou dans une autre pierre, insérée dans un métal précieux. Malgré la grande valeur de ces couteaux, il ne sont pas aussi efficaces au combat que les couteaux plus grands (-1 aux jets d'attaque et de dégâts).



Couteaux





Les couteaux non-domestiques, ou couteaux de terrain, ont des lames plus solides et des pointes plus acérées. Ils sont rangés dans leur propre gaine ou dans le fourreau d'une arme plus grande, tel que celui d'une épée, formant un ensemble particulier.

En certains endroits, on interdit aux fabricants de couteaux de vendre des couteaux avec des lames en forme de feuille. De tels décrets s'efforcent d'éviter que de tels couteaux soient portés à la légère. La lame en forme de feuille cause une grande blessure béante qui saigne abondamment.

«Bien qu'il semble que la dague et le couteau présentent beaucoup de ressemblances, il y a des différences importantes. Un couteau est plus léger qu'une dague. Sa forme ne lui permet pas d'être lancé aussi facilement, ce qui explique pourquoi le couteau léger possède la même portée de jet qu'une dague. Le couteau inflige à peine moins de dégâts que la dague. Les deux armes ont la même vitesse de tir. La dague est moins un outil et plus une arme, alors que l'inverse s'applique au couteau.

«Un aventurier de haut rang peut désirer avoir un couteau et une épée du même style, logés dans un seul fourreau. Un tel objet est certainement considéré comme un symbole de son statut (sans aucun doute à double tranchant).

«Un grand avantage des couteaux est qu'on peut les trouver partout. Les cuisiniers, les trappeurs et les chasseurs sont les trois seules occupations qui justifient le port d'un couteau.»

— Peripim Pied-Fourreux, Aventurier et Cuisinier professionnel des petites-gens

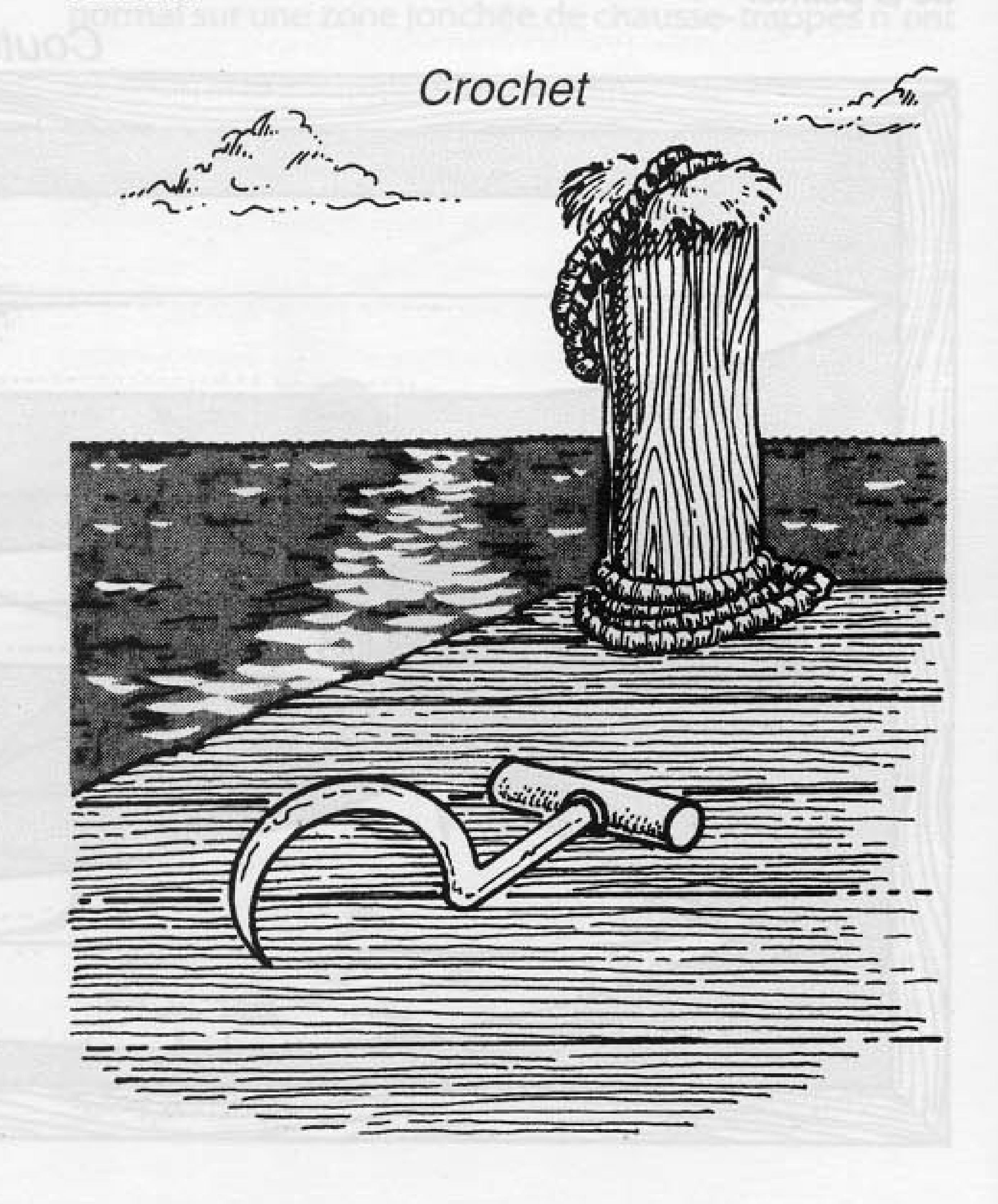
Historiquement, les manches de couteau font montre de plusieurs variétés de matériaux et d'artisanat. Les manches de couteau moulés en argent étaient populaires au XVIe siècle, les incrustations en nacre étaient en vogue au XVIIe siècle, les manches en porcelaine étaient populaires au XVIIIe siècle et l'ivoire et l'os sculpté, plaqué d'argent fin étaient à la mode au XIXe siècle.

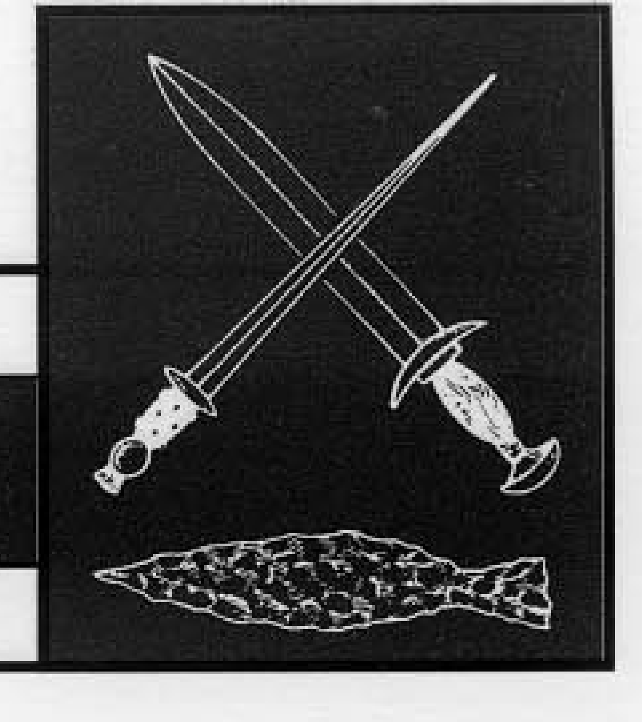
Des nations ou des groupes culturels ont créé des couteaux qui correspondaient à leurs styles ou à leurs habitudes particuliers. Un couteau ordinaire dans l'Europe méridionale, par exemple, possède une lame qui se replie dans le manche, avec le tranchant logé dans une rainure spécialement conçue. En Espagne, on les appellait les *navaja*, et en Italie c'étaient les *serramancio*. Nous les connaissons aujourd'hui sous le nom de couteau pliant ou couteau de poche.

Le couteau le plus connu au cours des deux derniers siècles a été une lame lourde à un seul tranchant et à la pointe acérée avec un petit manche comportant des pièces latérales en bois. Le couteau était conçu pour le combat en mêlée. Ce couteau a été beaucoup utilisé dans l'Ouest américain, et il portait le nom de son créateur : Colonel James Bowie.

Crochet

Le crochet est en fait un outil qui sert à prendre et à ramener le poisson à bord. On en trouve en général dans les endroits où se trouvent des bateaux de pêche, et les crochets s'y trouvent en grand nombre, permettant à l'aventurier désarmé d'avoir une arme en dernier recours.





Le crochet consiste en un croc de métal avec une barre transversale en bois ou en métal à sa base. En tant qu'outil à une main, le crochet dépasse entre le majeur et l'annulaire.

Certains marins qui ont perdu une main ont une coupe avec un crochet attaché au moignon, les assurant d'être toujours armés.

«Tu verras pas souvent des aventuriers mettre des raclées avec des crochets. Pour eux, c'est juste un outil. Mais le plus souvent, les dockers, les racoleurs, les pirates et les marins manient plutôt bien ces crochets.»
— Rych le Chercheur, Capitaine de port

Dague

La dague typique possède une lame pointue, en général à deux tranchants, contrairement au couteau, qui n'a qu'un seul tranchant et qui est un peu plus court.

La dague est l'une armes les plus anciennes utilisées par l'homme. Les premières dagues ressemblaient plutôt à des pointes de lances utilisées par les hommes de cavernes, faites en os ou en pierre. Les dagues en os sont faites en os de grands animaux tels que les rennes ou les bisons, avec une extrémité aiguisée et la poignée sculptée dans la forme de l'animal duquel provient l'os. De telles dagues sont relativement fragiles, et la pierre a remplacé l'os lorsque l'homme d'autrefois a découvert comment la travailler.

Les dagues en pierre sont plus difficiles à réaliser à cause de la composition de la pierre. La plupart des dagues en pierre sont faites en silex, une pierre dure qui se laisse travailler facilement. Le silex est taillé jusqu'à ce que la forme souhaitée soit obtenue, le plus souvent celle d'une large feuille, après quoi elle peut être solidement attachée à une poignée en bois. Cette dague en pierre possède un point particulièrement faible : l'endroit où la lame est attachée à la poignée. Les tribus primitives savent que la meilleure dague en pierre est faite d'un seul tenant dans un morceau de pierre, avec sa poignée qui consiste en un prolongement rectiligne de la pierre. La poignée est alors enveloppée dans de la peau pour assurer une bonne prise. La dague en pierre moyenne mesure 30 cm en longueur.

Quand l'homme a commencé à travailler le cuivre et le bronze, la technique de fabrication de la poignée et de la lame de la dague d'un seul tenant est restée. La longueur des lames a augmenté jusqu'à 60 cm et quand elles ont dépassé cette longueur, une nouvelle arme était née, l'épée courte.

Certains armuriers ont fait un art de la fabrication des dagues, par l'ornement des poignées, des gardes et même des lames avec de magnifiques ciselures. Certaines dagues sont ornées de scènes ciselées inspirées de la mythologie d'une culture.

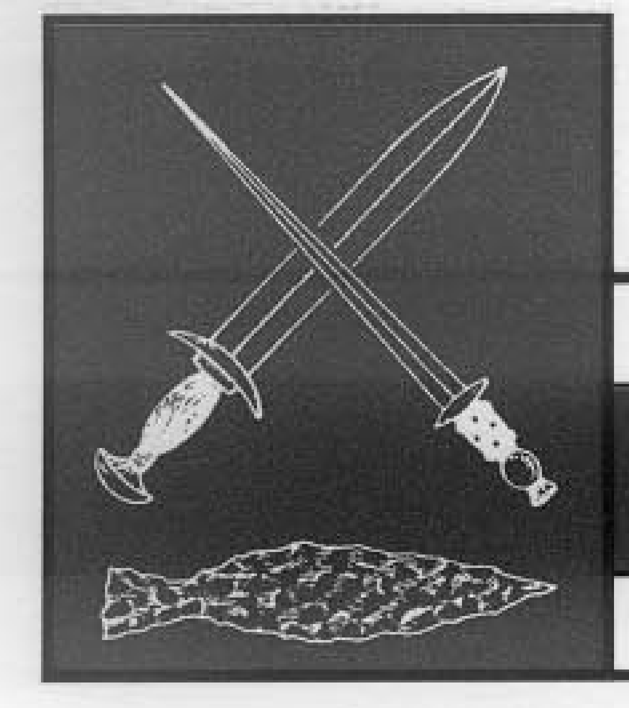
> Avec l'avènement des épées, la dague a été reléguée au rôle d'arme de secours. En fait, le soldat romain moyen ne portait pas de dague, alors que son ennemi barbare teuton s'en servait. Comme l'influence barbare a balayé l'Europe, la dague a trouvé un nouveau souffle.
> Les dagues avec une lame en acier sont devenues nécessaires pour pouvoir enfoncer les armures. Bien que les chevaliers portaient des dagues, elles étaient considérées comme des armes de dernier ressort.

> La poignée de main actuelle proviendrait d'une habitude qu'avaient les gardes du corps. Il paraît qu'ils saisissaient la main de quiconque voulait voir le roi et lui secouaient le bras, espérant ainsi déloger une dague dissimulée dans la manche du visiteur.

Coutelas

Le coutelas possède les qualités à la fois de la dague et du couteau. Quoique ce soit une arme utile, il était conçu pour plusieurs utilisations. C'est une version de la dague à boules (ou «dague à reins»). Le coutelas avait deux globes ronds et symétriques à la base de la poignée, à l'endroit où la poignée est en contact avec la lame. La poignée elle-même émerge entre les boules et est évasée en son sommet. La lame est souvent faite à partir d'une grande écharde de lame d'épée. Le coutelas est une arme rainurée à un seul tranchant, effilée derrière la pointe. Il est habituellement équipé d'une encoche décorative à la base.

La plupart des coutelas ont un fourreau spécial qui possède deux petites poches à l'avant, l'une pour un couteau, l'autre pour une fourchette, dont les combattants se servent sur le terrain comme gamelle de fortune.



Le coutelas est une arme écossaise, portée par les Highlanders, qui a fait son apparition vers la fin du XVIIe siècle. La poignée est en général en cuir, en racine de lierre ou en ivoire. Au XVIIIe siècle, le coutelas était parfois monté sur de l'argent ou de l'or. Bien qu'il soit normalement considéré comme une arme civile, le coutelas était produit comme une lame militaire lorsque des hommes écossais furent incorporés dans l'armée régulière de Grande-Bretagne.

«Une dague c'est génial, parce que c'est facile à cacher, c'est bien en combat rapproché ou comme arme de secours, et sa forme lui permet d'être lancée. Elle n'a que quelques problèmes — c'est une arme courte, qui n'a ni la portée, ni le potentiel de dégâts d'une épée.

«Une dague sert aussi d'outil pratique. Les soldats et les aventuriers se servent de leurs dagues comme de couverts. Posséder une lame aiguisée qui est facile à transporter rend la vie plus facile (essaie donc de tirer une épée longue pour couper du pain ou un bout de corde !).

«Pour une dague, l'avantage que je préfère est que si on veut agir furtivement, on peut utiliser une dague pour supprimer un ennemi en attirant moins l'attention qu'en ayant recours à une épée, auquel cas on pourrait aussi bien hurler ses intentions. C'est l'une des raisons pour lesquelles ceux des nôtres qui attaquent indirectement nos ennemis apprécient la dague et en portent en principe au moins deux.»

— Jasmine, Voleuse des petites-gens

Dague pour parer

Ce type de dague spécialisée est utilisé en même temps qu'une épée. Elle sert à attraper ou à briser l'épée d'un adversaire. Certaines versions de cette dague sont équipées de lames à ressort qui se divisent en trois lames lorsqu'on appuie sur un bouton. Lorsqu'une dague est employée de cette manière, elle ne peut pas être lancée avec efficacité.

Certaines dagues pour parer ont de longs quillons, droits ou incurvés, et un anneau latéral solide qui s'étend perpendiculairement à la lame, pour protéger les doigts de l'utilisateur.

Contrairement à la main-gauche, la dague pour parer est faite pour une utilisation spécifique, pour repousser ou briser l'arme d'un adversaire. La main-gauche, bien qu'elle soit aussi bonne pour parer, n'est pas pour autant une briseuse d'armes.

Dagues

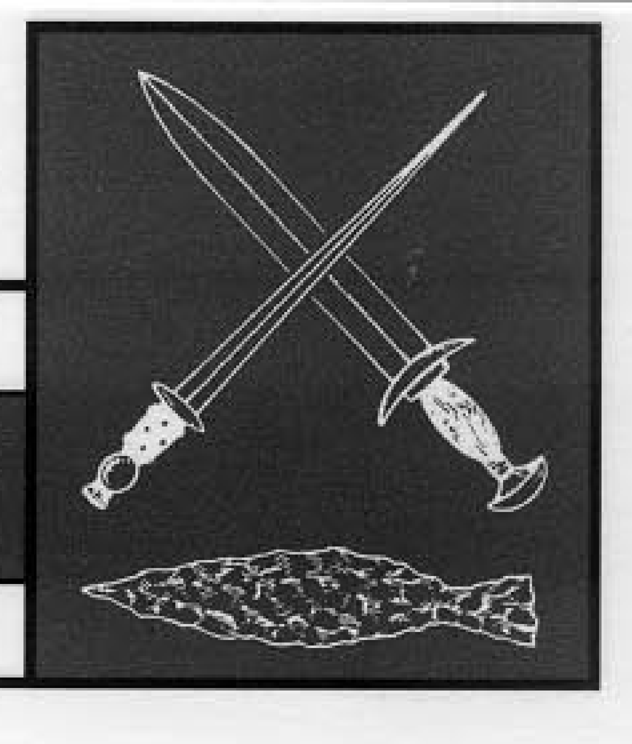
Coutelas

Dague pour parer

Brise-lame

Dague

Dague en pierre



Épée

Information générale

Histoire de l'épée

La définition la plus répandue d'une épée est une arme tranchante avec une longue lame faite pour les coups de taille, d'estoc, ou les deux.

Les épées sont apparues la première fois à l'âge préhistorique, lorsque les humains, qui se servaient de dagues en pierre, ont commencé à travailler avec du cuivre. La dague de cuivre pouvait être conçue avec une longue lame, et dans les années suivantes, les lames sont devenues de plus en plus longues. Finalement, la lame a atteint une longueur telle qu'elle ne pouvait plus porter le nom de dague. Cette nouvelle arme améliorée était supérieure à la dague, qui a été rapidement reléguée à un rôle secondaire dans un combat de mêlée.

Le cuivre a finalement ouvert la voie au bronze. Des épées de diverses longueurs (celles que l'on connaît à présent comme l'épée longue et l'épée courte) virent le jour, avec des lames variant de 65 cm à 85 cm.

La conception de l'épée était influencée par la dague. Comme la dague est une arme d'estoc, les premières épées étaient également conçues pour l'estoc. Finalement, la nécessité d'une arme capable de coups de taille émergea, et les épées ont évolué vers le double tranchant, tout en conservant la pointe acérée.

Les poignées des épées sont passées par leurs propres étapes de développement. En Europe du Sud, les poignées des épées étaient ornées d'ivoire, d'or et de pierres semi-précieuses, alors qu'en Europe du Nord, les poignées étaient ornées d'incrustations.

La découverte du fer a révolutionné l'artisanat de l'épée. Le bronze était rare, alors que le fer était abondant, bien que ce dernier fut plus difficile à travailler. Le passage du bronze au fer a été lent. Durant trois siècles, on se servait à la fois d'épées en fer et d'épées en bronze.

Les Romains ont développé le glaive, une épée courte, pour avoir une arme dont leurs troupes entraînées avec rigueur puissent se servir avec rapidité et précision.

Avec le fer qui se révélait être supérieur au bronze, ce dernier a été relégué aux éléments accessoires, telles que la poignée ou le fourreau. La culture de Hallstatt a développé des lames d'épées plus longues (75-85 cm) alors que des progrès dans l'artisanat du fer leur permettaient de faire des lames plus légères et plus résistantes. Ces lames étaient tellement flexibles qu'elles pouvaient s'enrouler trois ou quatre fois en spirale avant de se briser. C'était connu comme étant un «forge à motifs». L'un des inconvénients à cela cependant était que la lame pouvait se déformer à la suite d'un coup, ce qui forçait souvent le bretteur à arrêter le combat et à redresser la lame avec son pied ou un rocher ! C'était le type d'épée que les armées galliques et teutonnes utilisaient contre les légions romaines, et que l'on considère comme l'épée longue. Souvent, l'artisan qui faisait une épée apposait une marque qui permettait d'identifier le fabricant.

Alors que les épées évoluaient, une petite plaque ovale était placée entre la lame et la poignée. Elle était destinée à protéger la poignée contre les détériorations de l'embouchure métallique du fourreau. Elle protégeait aussi la main de l'utilisateur.

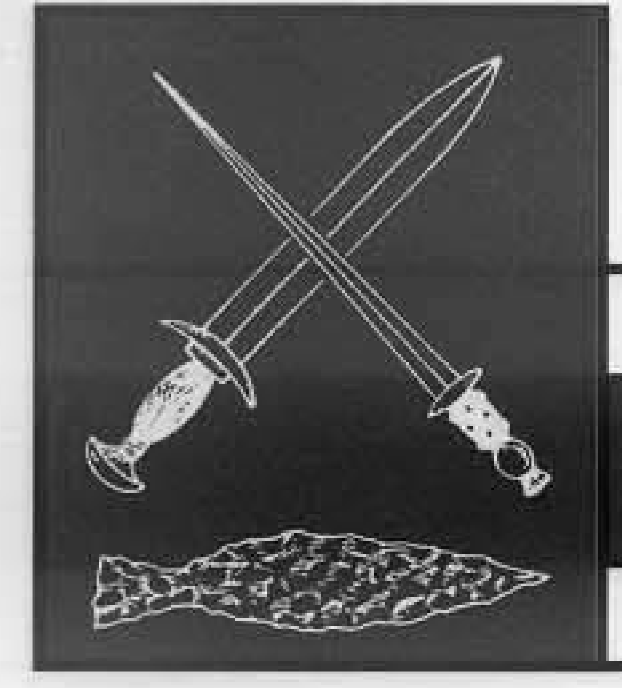
Les anciennes histoires de chevaliers réputés n'oublient pas l'histoire de leurs épées, en mentionnant toujours l'artisan qui avait fait les armes. Siegfried avait Balmus, Roland avait Durandal et Charlemagne avait Joyeuse. Le Roi Arthur, bien sûr, avait Excalibur.

Au cours de la période carolingienne, la poignée de l'épée a été modifiée, devenant plus spécifique et définie. L'élément ovale fixé à la poignée s'est transformé en une barre à quatre côtés d'environ 10 cm de long. Cela devint la garde. La poignée en bois se terminait en un large pommeau, ce qui équilibrait l'arme. Une telle épée faisait environ 1 mètre de long.

Au début de l'époque romane (XIe-XIIe siècles), la forme de l'épée est restée la même, mais la lame s'est élargie. Ces épées sont considérées comme des épées larges par certains spécialistes.

Au cours de cette période, l'épée était utilisée à l'origine pour les coups tranchants, ainsi que le relate la Tapisserie de Bayeux, qui montre des hommes armés qui se servent d'épées de cette manière.

La période gothique a vu les épées devenir plus spécifiques, dépendant des intentions du chevalier.



L'épée du chevalier était un objet de beauté et de force, et c'est à cette épée que ressemble l'épée longue dans le fantastique. Les chevaliers possèdent habituellement plusieurs épées, chacune avec un usage particulier.

Aux XVe et XVIe siècles, on a équipé de simples soldats à pied avec des épées, et leur conception a changé en conséquence. Il y avait plus d'anneaux de garde (pour protéger les doigts), de «pas d'âne» et d'autres dispositifs de ce genre. L'épée à deux mains est apparue à partir de cette période.

Durant le XVIe siècle, les combattants ont commencé à insister sur les coups d'estoc par l'épée, et les lames ont changé pour s'y accommoder. Des gardes en panier élaborées ont été perfectionnées pour offrir une meilleure protection à la main. Cela a donné naissance à des épées telles que la rapière.

À la fin du XVIe siècle, avec les armes à feu qui prenaient de l'importance, les épées ont de plus en plus été reléguées aux duels.

L'épée longue est considérée par certains comme étant l'arme de principe de la noblesse, l'épée large est l'arme typique du roturier, et l'épée bâtarde et à deux mains sont les armes spécifiques des mercenaires.

Finalement, l'épée est devenue un symbole de tradition, et elle est toujours portée avec des uniformes militaires d'apparat, par respect pour la tradition.

Épée bâtarde

Connue également sous le nom d'épée à une main et demi, l'épée bâtarde doit son nom à ce qu'elle se trouve à mi-chemin entre l'épée à deux mains et l'épée longue.

L'épée bâtarde possède une lame à deux tranchants et une longue poignée, qui peut recevoir les deux mains si l'on préfère. La longueur totale de l'épée bâtarde varie entre 1,20 m et 1,23 m.

Certaines épées bâtardes sont équipées de pas d'âne, et d'autres ont des pommeaux asymétriques en forme de têtes d'animaux ou d'oiseaux.

«L'épée bâtarde est une arme de taille excellente, aux usages variés, qui peut être utilisée à une ou à deux mains. S'en servir à deux mains donne au guerrier un meilleur potentiel de dégâts, mais le met dans l'incapacité de se servir d'un bouclier. C'est aussi une arme plutôt lente. S'en servir à une main permet l'utilisation d'un bouclier, mais cause moins de dégâts comparés à ceux d'une épée longue.»

—Seigneur Jon Lame de Fer, Suzerain de Hâvrebusard

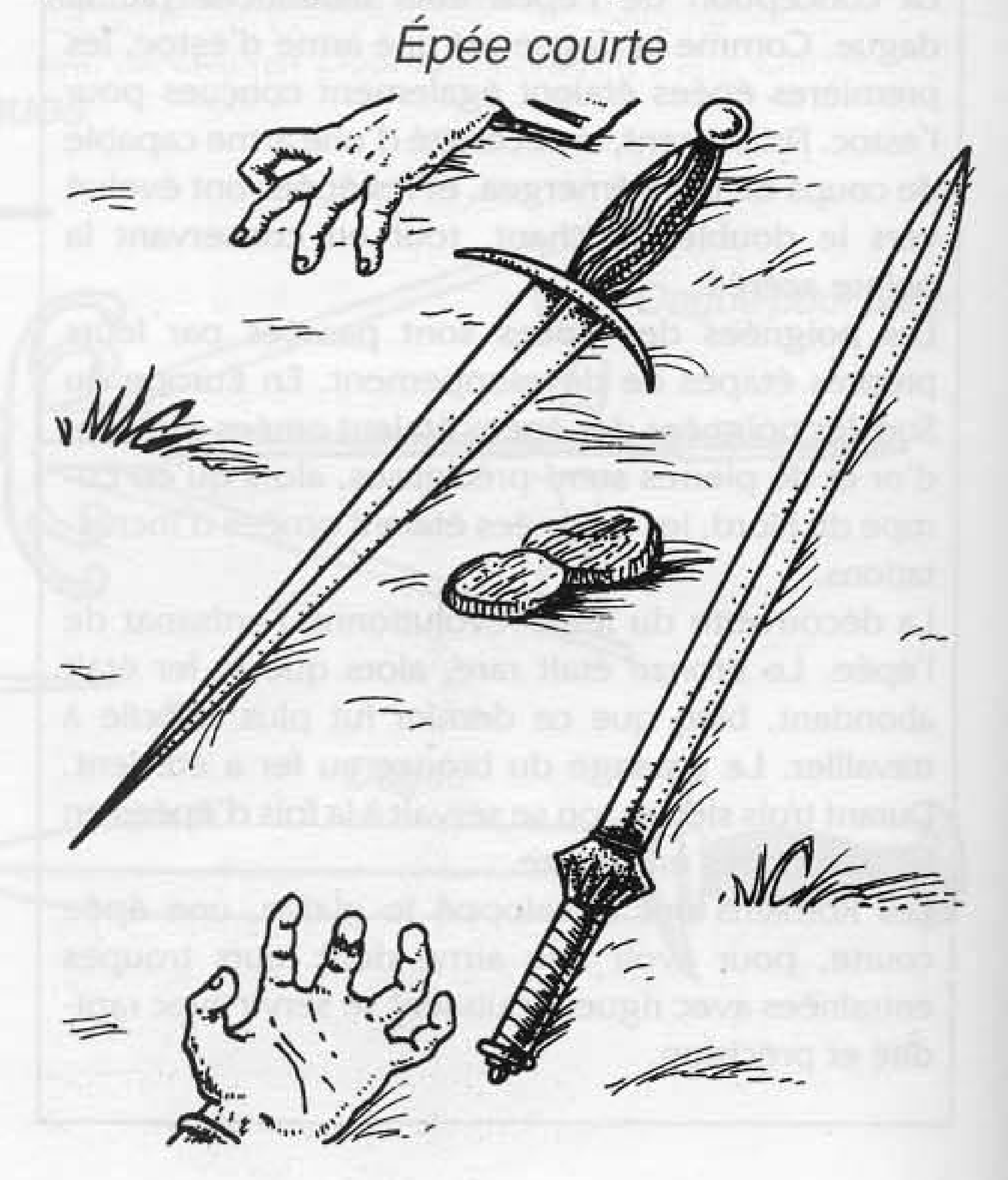
Épée courte

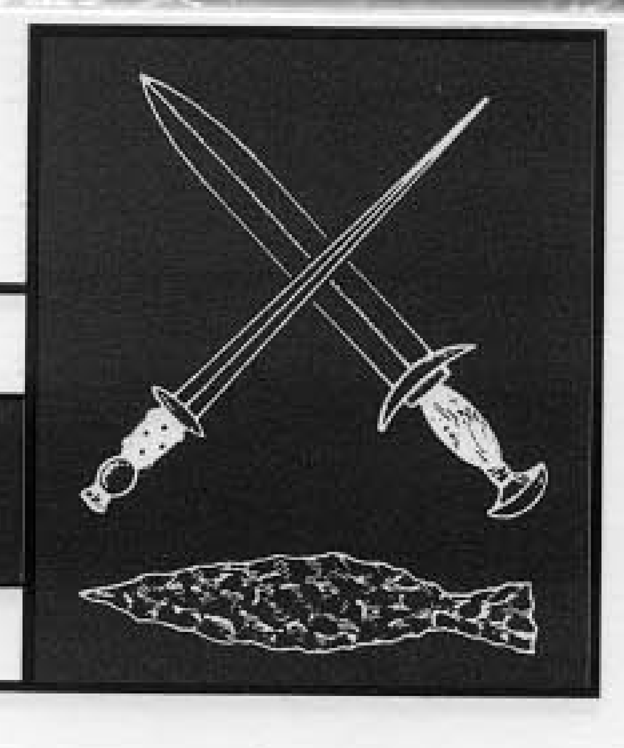
L'épée courte est le premier type d'épée à avoir vu le jour. Dans des termes très simples, une épée courte peut être considérée comme une dague avec une lame tellement longue qu'elle ne peut plus porter le nom de dague. Le terme épée courte n'existe pas dans les classifications d'épées. Cependant, il est arrivé de devoir décrire une lame à double tranchant longue d'environ 60 cm. L'extrémité de l'épée est en général pointue, idéale pour trancher.

Les épées courtes sont équipées d'une poignée qui ne peut accueillir qu'une main.

«L'épée courte est une bonne arme pour les archers, les arbalétriers et les autres combattants dont l'arme principale n'est pas l'épée, mais qui voient la nécessité

Épée courte





d'avoir une arme tranchante qui cause des dégâts raisonnables. La petite taille et la légèreté de l'épée en font une arme idéale à transporter sans que le combattant n'ait à se soucier d'être encombré par trop de poids. Les épées courtes sont des armes rapides, presque aussi rapides que les dagues, et elle infligent plus de dégâts. Une épée courte avec seulement un enchantement mineur devient une arme d'une valeur extrême.

«Les petites-gens, les gnomes et les nains sont connus pour préférer les épées courtes, puisque la longueur de l'arme est compatible avec leur stature.

«Les elfes sont entraînés à l'épée courte. C'est une arme elfique courante pour deux raisons : les elfes préfèrent la rapidité et la légèreté de cette arme, et, comme un grand nombre d'elfes sont des archers, l'épée courte devient une bonne arme de secours dans le cas où les rangs ennemis se rapprochent pour former une mêlée.

«On voit souvent l'épée courte à la ceinture de l'homme moyen, ou du moins de l'homme moyen qui peut s'en payer une et qui sache s'en servir ! C'est une bonne arme à posséder dans une ville, pourvu que l'on respecte les règles locales pour se procurer l'arme. Une épée courte permet à un homme de porter une épée discrètement en ville, en attirant moins l'attention sur sa personne que s'il portait une épée bâtarde ou une épée à deux mains attachée dans son dos !»

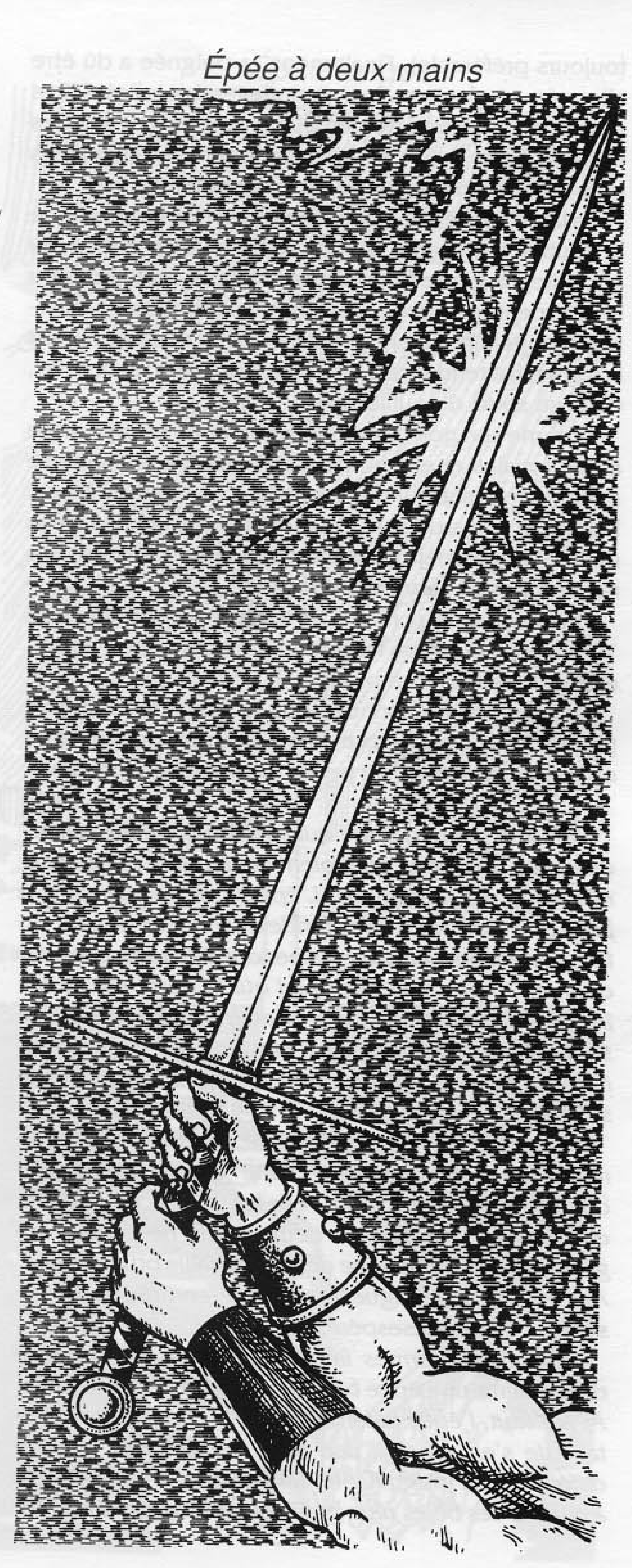
— Cendril, Elfe Mage-Combattant

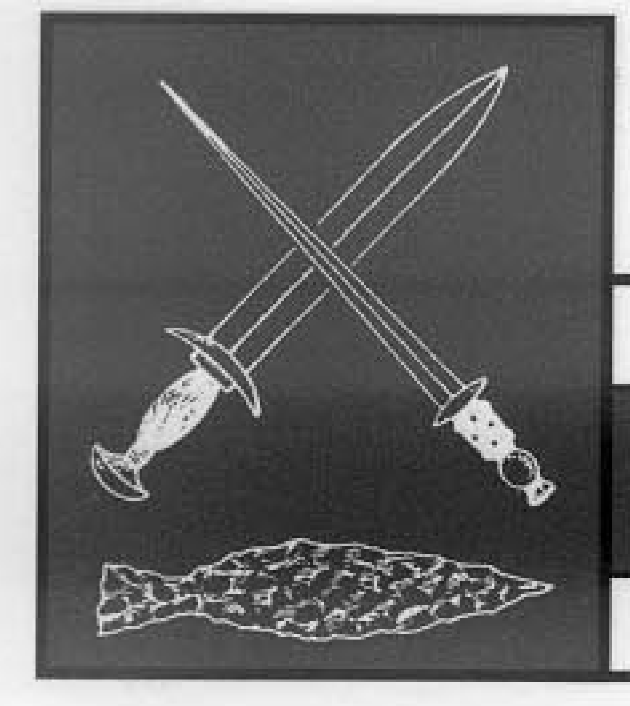
L'épée courte descend du glaive romain. Pour l'essentiel, c'est un glaive fait avec des techniques de ferronnerie avancées.
Les Germains ont développé le *baselard*, répandu au XVIe siècle, alors que les Italiens avaient la *cinquedea*, une épée courte avec une lame qui était plus large à la base. Ces deux versions d'épées courtes étaient populaires auprès des civils, pas chez les soldats professionnels ni chez les chevaliers.

Épée à deux mains

L'épée à deux mains est un dérivé de l'épée longue. Les armuriers ont toujours cherché des moyens d'améliorer les armes existantes. Dans une recherche d'amélioration de l'épée longue, la lame a été allongée (avoir une portée plus longue que son ennemi est

Épée à deux mains





toujours préférable). Finalement, la poignée a dû être allongée et deux mains sont devenues nécessaires pour la manier correctement. La première fonction des épées à deux mains est de pourfendre les chevaliers montés et de défoncer les formations de piques.

La lame sur l'épée à deux mains est une longue lame à double tranchant. La pointe peut être effilée ou arrondie. La garde possède des quillons rectilignes ou légèrement recourbés. Le pommeau peut être à facettes, triangulaire ou en forme de poire ; quelle que soit la forme, il a tendance à être plus large vers le sommet, dans un souci d'équilibrage.

Comme son nom l'indique, cette épée est une arme à deux mains et elle ne peut être utilisée à une seule main, même si celui qui la manie a une grande Force. L'arme et sa garde sont équilibrées pour servir à deux mains. Un guerrier qui brandit une épée à deux mains ne peut pas se servir d'un bouclier.

Une épée à deux mains de taille moyenne fait entre 1,50 m et 1,80 m en longueur. C'est une arme appréciée par les soldats à pied.

La race astrale connue sous le nom de Githyanki préfère les épées à deux mains. Ces armes peuvent être ornées de gemmes, de perles et de métaux précieux.

«C'est le genre d'arme qui soulève la même remarque chez tous ceux qui voient celui qui la porte, et la remarque est «attention». L'épée à deux mains est à juste titre associée à une grande quantité de dégâts. En fait, porter une telle épée suspendue dans son dos peut donner l'impression que celui qui la porte est moins intéressé à sauver sa propre peau (puisqu'il ne peut se servir d'un bouclier et qu'il devient par conséquent facile à toucher) qu'il ne l'est à soulager un ennemi de sa tête.

«Cette épée est lente et lourde, mais là encore, elle nécessite d'être entourée d'une grande masse afin d'infliger les dégâts comme elle le fait. Les combattants qui portent une épée à deux mains ne portent en général pas d'autre arme de grande taille ou moyenne. Au mieux, une dague est portée comme arme de secours en cas désespéré.

«Malgré les formes impressionnantes de l'épée à deux mains, une épée bâtarde est une meilleure arme. Avant tout, l'épée bâtarde donne le choix au combattant de s'en servir à une ou à deux mains, mais la différence est insignifiante. Encore que, si l'on en vient à frapper ces bêtes ultra grandes que sont les dragons, une épée à deux mains peut s'avérer rudement pratique.»

— Finnegan Bospur, Paladin

L'épée à deux mains était une arme d'origine teutone du XIIIe siècle. Elle était particulièrement utilisée par les soldats à pied allemands et italiens du milieu du XVe siècle à la fin du XVIe siècle. Dans ses dernières années, l'épée à deux mains est devenue pour une large part une arme de cérémonie ou de procession, en étant généralement richement ornée.

Épée large

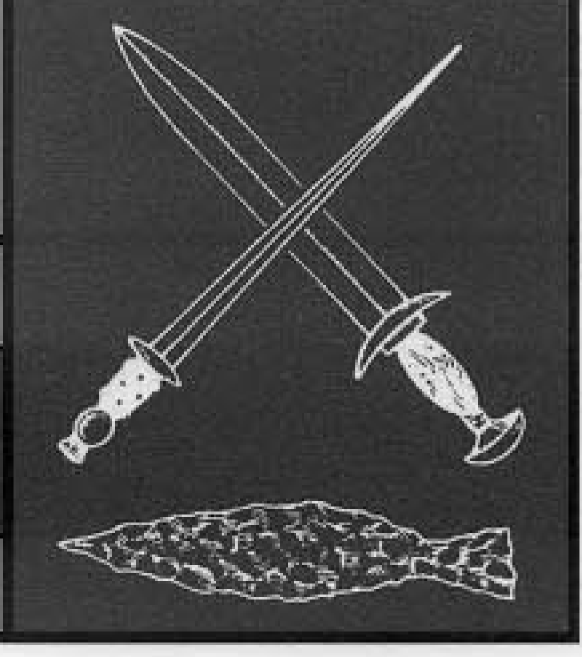
L'épée large ou *forte épée* est une lourde épée de guerre avec une lame à deux tranchants. La longueur totale de l'épée fait environ 1 mètre, et l'épée est plutôt conçue pour tailler. La plupart des épées larges ont une garde en panier ou en coquille. Arme favorite de la cavalerie, l'épée large est connue dans diverses cultures sous des noms différents, dépendants en général de la configuration de la garde. Les épées larges à garde en panier offrent un bonus de +1 aux manœuvres de parade. De plus, des attaques par coups donnés avec la garde en panier sont traitées comme ceux donnés avec un gantelet en métal (voir le *Manuel du Joueur*, chapitre 9).

«L'épée large est aussi rapide qu'une épée longue et inflige des dégâts comparables aux cibles de taille normale, mais la même capacité lui fait défaut contre des créatures plus grandes. Ses avantages pour la parade et le combat au corps à corps sont bons, mais si un aventurier est plutôt de l'école «oublions la finesse, on va les découper en morceaux», une épée longue ou une épée bâtarde seraient d'un meilleur choix. Celui qui aime se mettre en valeur, tel un bretteur, préfèrera une épée large.»

— Vive-Lueur de Téthys, Rôdeur

Épée longue

Ces épées sont en général des épées à deux tranchants, des épées de guerre ou des épées militaires. Dans certains cas, l'épée longue possède une lame à un seul tranchant. Il n'existe pas de version unique de



l'épée longue ; la conception et la longueur varient d'une culture à l'autre, et elles peuvent varier dans une même culture suivant la période.

Une des caractéristiques les plus communes à toutes les épées longues est leur longueur, qui varie entre 85 cm et 1,15 m. Dans le dernier cas, la lame fait 1 mètre de longueur totale.

La plupart des épées longues ont une lame à double tranchant qui se termine en une pointe acérée. Malgré son extrémité, l'épée longue est destinée à la taille, pas à l'estoc.

Souvent, les épées longues possèdent deux rainures qui courent sur la longueur de la lame, une de chaque côté. Ces rainures sont appellées *dégorgeoirs*, et elles permettent de rendre l'épée plus légère et plus souple. Si une épée n'avait pas quelque élasticité, elle se fracasserait en frappant sa cible.

Les poignées de toutes les épées longues ne conviennent qu'à une main de taille normale. La plupart des épées longues possèdent une petite plaque métallique ovale entre la base de la lame et la poignée. Cette pièce ovale protège la poignée contre la détérioration due en cognant le métal sur l'embouchure du fourreau. Elle offre aussi une modeste protection pour la main. Une seconde pièce métallique, soit ovale, soit ronde, est ajustée dans le pommeau.

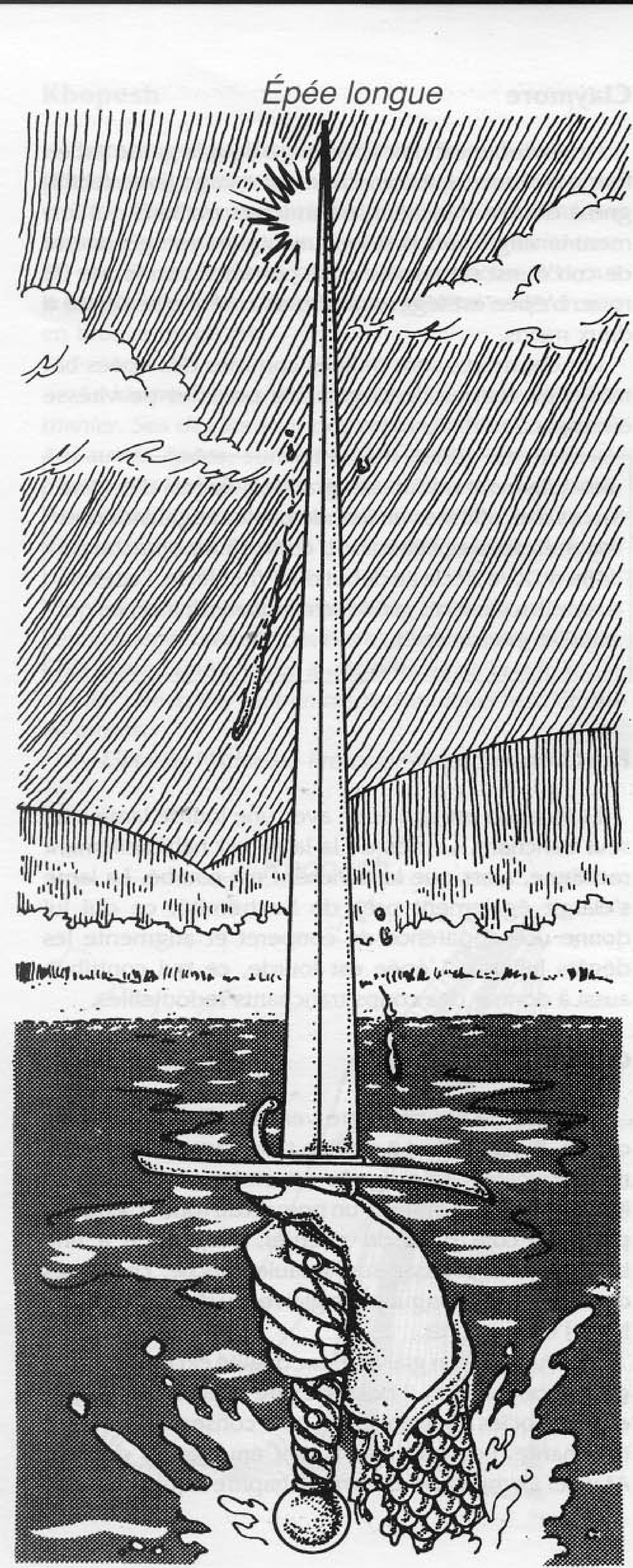
«Ah, l'épée longue ! La meilleure amie du combattant ! C'est sans doute l'arme de mêlée la plus répandue parmi les aventuriers expérimentés, et à juste titre. Elle inflige une quantité raisonnable de dégâts à des adversaires qui peuvent être de taille normale ou plus grands, elle est plutôt rapide pour sa taille, et elle est relativement légère.

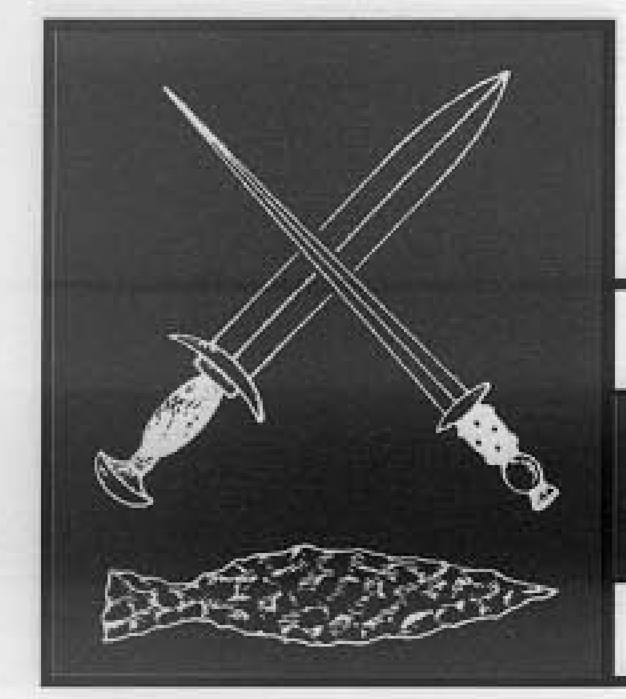
«Les elfes préfèrent les épées longues, et la plupart d'entre eux sont entraînés depuis leur enfance à s'en servir. Une explication à cela est le fait que l'épée est légère et rapide, et qu'elle peut causer pas mal de dégâts au cours d'une bataille, un peu comme les elfes eux-mêmes. Ce n'est qu'une hypothèse, bien sûr, et la vérité ne sera jamais dévoilée, du moins pour ce que j'ai à en dire.»

— Seigneur Noro Arbre d'Or, Haut Elfe

L'épée longue classique dépeinte dans le monde fantastique doit sa conception à la période gothique. C'est l'une des variétés les plus longues de l'épée longue, avec une lame de 1 mètre.

Épée longue





Claymore

La claymore est une épée large dont la garde est en forme de croix, qui consiste en une large lame rectiligne à double tranchant, et en longs quillons qui forment un angle vers la lame. La poignée est recouverte de cuir et est surmontée d'un pommeau en forme de roue. L'épée est légèrement plus courte que l'épée à deux mains.

Les claymores sont traitées comme des épées bâtardes en termes de dégâts, de poids et de vitesse d'arme.

> Les claymores sont de grandes épées d'origine écossaise, utilisées en Irlande par les Highlanders et les mercenaires écossais. L'épée était populaire de la fin du XVe siècle au début du XVIIe siècle. Le terme claymore vient du gaélique *claidheamh mor*, ce qui signifie *grande épée.*

Fauchon

Le fauchon est une épée avec une lourde lame à un seul tranchant. Le dos de la lame est habituellement rectiligne, alors que le tranchant est courbé. La lame s'élargit également près de l'extrémité, ce qui lui donne une apparence de couperet et augmente les dégâts infligés. L'épée est lourde, ce qui contribue aussi à donner des coups tranchants redoutables.

Glaive

Le glaive est la première version affinée de l'épée courte. Il a une lame à double tranchant et une extrémité renforcée. La poignée est en bois, en os ou en ivoire et est surmontée d'un pommeau rond. L'épée se porte au côté droit du guerrier, suspendue à une bandoulière qui passe sur l'épaule gauche. En termes de dégâts et de longueur, le glaive, ou drusus, ressemble à l'épée courte.

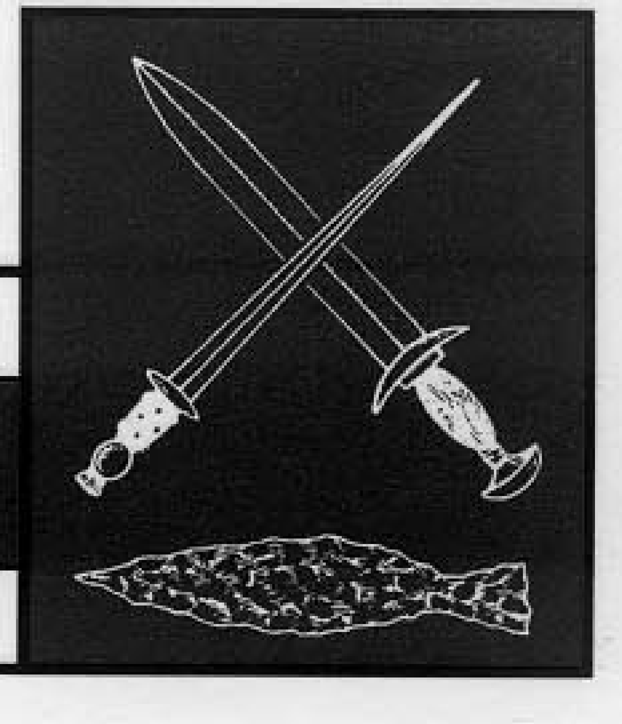
Un drusus est un glaive d'une qualité exceptionnelle, et par conséquent, il possède une série d'objets spéciaux associés à son entretien pour conserver une arête tranchante. Les restrictions sont énumérées dans *Le Manuel Complet du Guerrier* (chapitre Équipement).

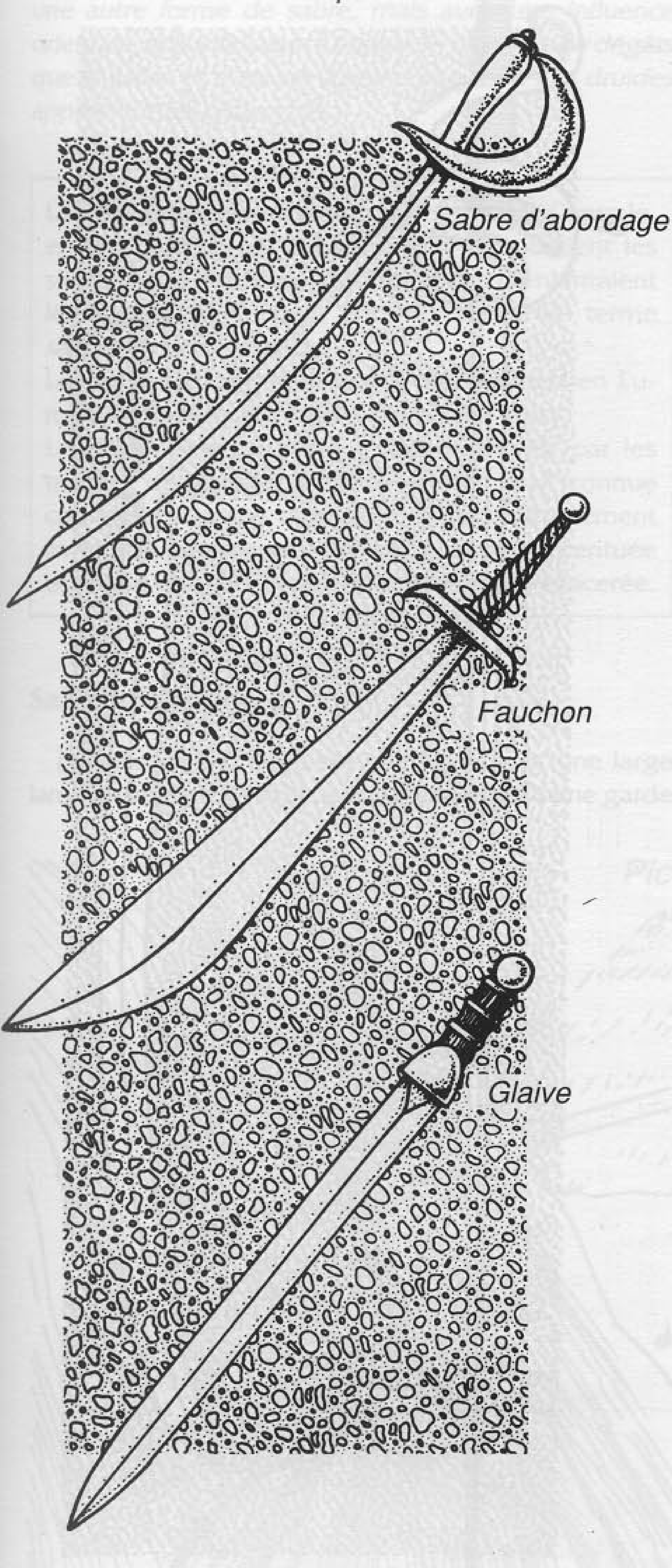
Épées

Épée large

Épée bâtarde

Claymore





Khopesh

Cette arme égyptienne a environ 15 cm de longueur pour la poignée et les quillons. La lame s'étire sur environ 45 cm à partir de la poignée, puis elle s'incurve en une légère courbure en forme de faucille sur encore 30 cm. En fait, cela ne fait qu'ajouter encore 45 cm à la longueur totale. L'épée est en général entièrement en bronze ou en fer.

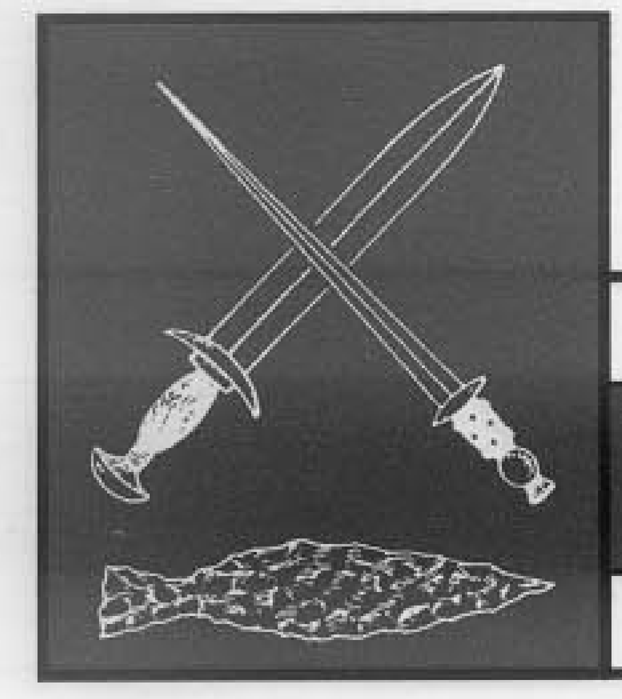
«Le khopesh est une lame lente, lourde et difficile à manier. Ses dégâts sont peu remarquables comparés à d'autres épées, surtout si l'on réalise les inconvénients que l'on doit subir en brandissant un khopesh. Après tout, c'est une arme primitive d'une culture qui n'a pas saisi les finesses des techniques de la forge d'épées.

«Néanmoins, l'arme ressemble à une faucille sous certains aspects et elle peut être utilisée par les druides. Cela donne une chance à ces prêtres de la nature de manier une épée, tout en respectant leurs restrictions en armes.»

— Eibhelin Hathleah, Prêtresse-Guerrière







Rapière

La rapière est une arme légère avec une lame pointue, rectiligne et à double tranchant. Elle est destinée à être une épée légère pour l'estoc. Le terme de rapière est souvent utilisé pour décrire une arme civile, qui s'oppose aux épées plus lourdes et plus mortelles des soldats et des mercenaires. Les rapières sont en vogue parmi les nobles et les gentilhommes.

Comme un nouvel art de combat s'est développé en mettant l'accent sur l'estoc par la lame plutôt que sur la taille, une nouvelle arme devenait nécessaire. Cet art est l'escrime, et il nécessite l'usage d'une rapière. Comme ce sport suscitait un engouement général, on exigeait que la rapière devienne plus étroite et plus légère. Elle n'était plus du tout une arme de taille, mais elle devenait purement une arme d'estoc.

Les premières poignées de rapière possèdent des quillons rectilignes (gardes en forme de croix), des branches de garde et des pas d'âne. Les dernières versions ont des gardes à panier, semblables aux gardes en coquille de l'épée large et du sabre d'abordage. Le résultat est que celui qui manie une rapière bénéficie des même bonus à la parade et aux coups définis auparavant.

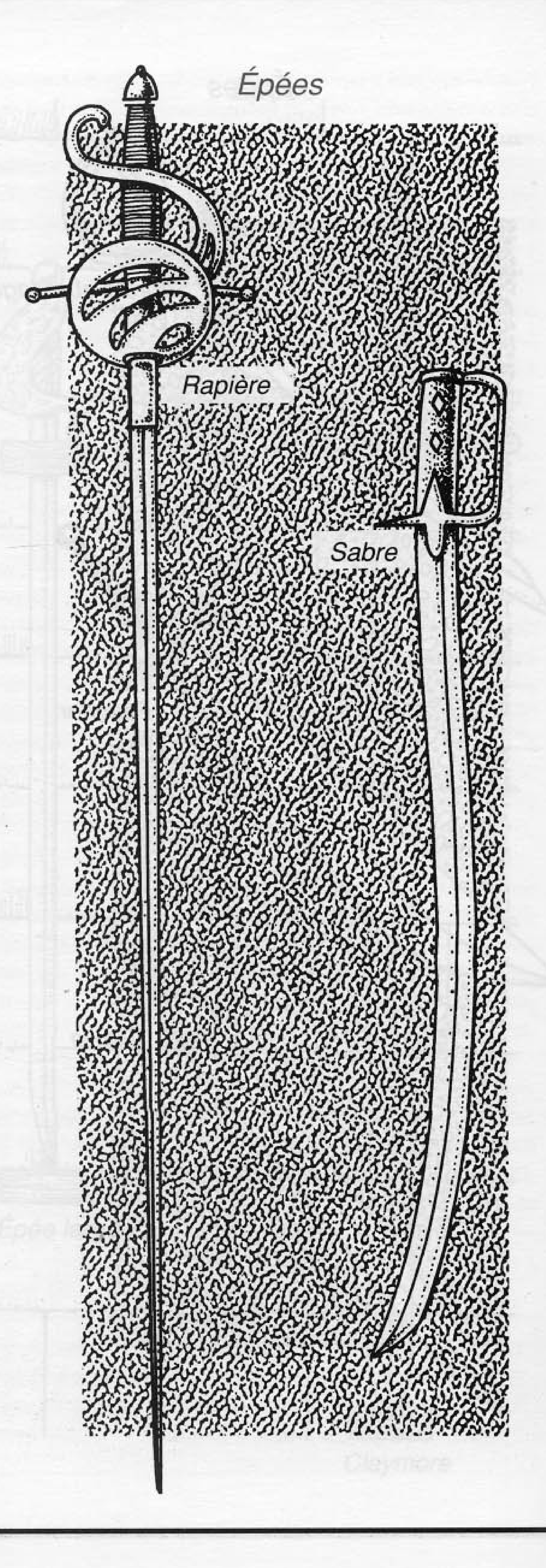
«La rapière n'est pas aussi rapide que l'épée courte, mais elle inflige un peu plus de dégâts. La rapière est une bonne arme de duel, et elle est appréciée par les jeunes nobles fortunés et par les bretteurs.
— Rollo, Bretteur débutant

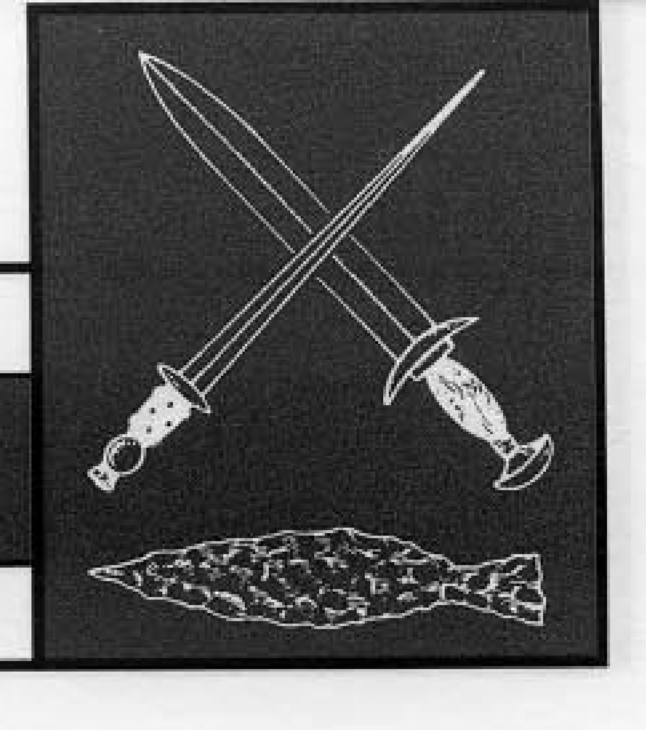
Sabre/Cimeterre

Cette épée est une longue lame incurvée à un seul tranchant surtout destinée aux cavaliers. C'est une arme répandue dans la cavalerie légère. La garde du sabre fournit à son utilisateur les mêmes bonus à la parade et aux coups que la rapière.

Les membres de la race immonde des yuan-ti se servent souvent de cimeterres.

«Encore une lame incurvée à un seul tranchant ? Bon, le sabre est un peu différent, puisqu'il est destiné à être une arme de taille au lieu d'être d'estoc comme la rapière. Les deux épées infligent la même quantité de dégâts et sont aussi rapides.





«C'est pareil pour le cimeterre, qui est simplement une autre forme de sabre, mais avec une influence orientale plus marquée. Il inflige un peu plus de dégâts que le sabre et n'est qu'à peine plus lent. Les druides apprécient les cimeterres.»

— Gwynne Arendahl, Guerrière

Le sabre était développé à l'origine en Asie Centrale, en étant utilisé par les tribus qui parcouraient les steppes. Au IXe siècle, les Slaves, qui combattaient les Asiatiques, avaient adopté l'arme. Le terme *sabre* vient du slave-hongrois.
Les sabres étaient d'un usage très répandu en Europe Centrale et Orientale et chez les Turcs.
Le style perse du sabre a été découvert par les troupes de Napoléon. Cette version était connue comme le *shamshir*, que l'on nomme communément *cimeterre*. Cette lame a une courbure plus accentuée et elle se termine en une pointe allongée et acerée.

Sabre d'abordage

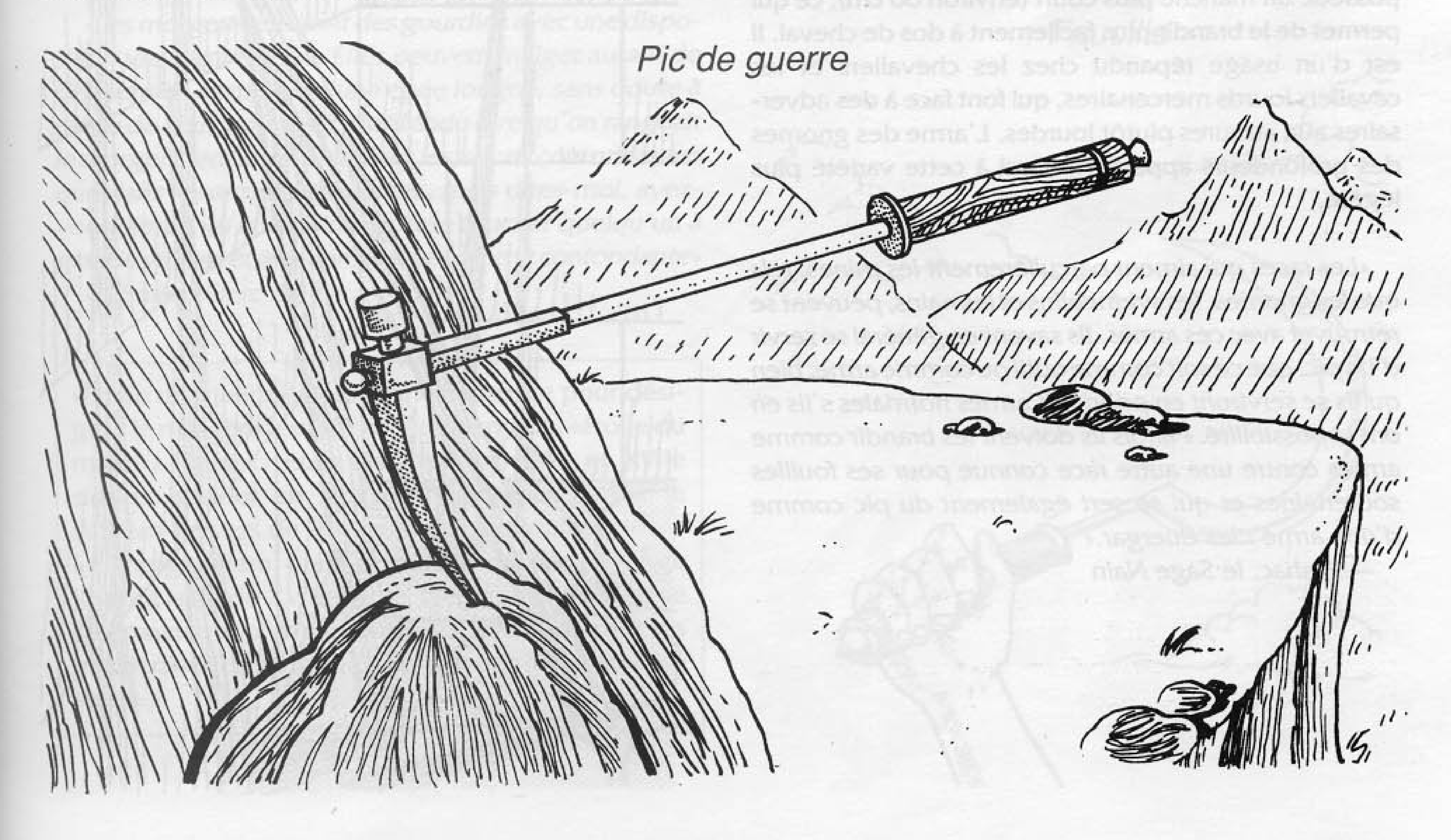
Le sabre d'abordage est une épée avec une large lame incurvée à un seul tranchant et reliée à une garde à panier. La lame en est courte et pesante. L'épée est appréciée par les équipages de pirates et on la trouve facilement dans les communautés portuaires, mais elle est plutôt rare à l'intérieur des terres. Les utilisateurs de sabres d'abordage profitent des mêmes avantages pour la parade que ceux qui se servent d'épées larges.

«Les sabres d'abordage infligent des dégâts comparables aux épées courtes, mais ils sont plus lents et plus lourds. Une épée large est une meilleure arme, car elle fournit les mêmes avantages à la parade et inflige plus de dégâts.»

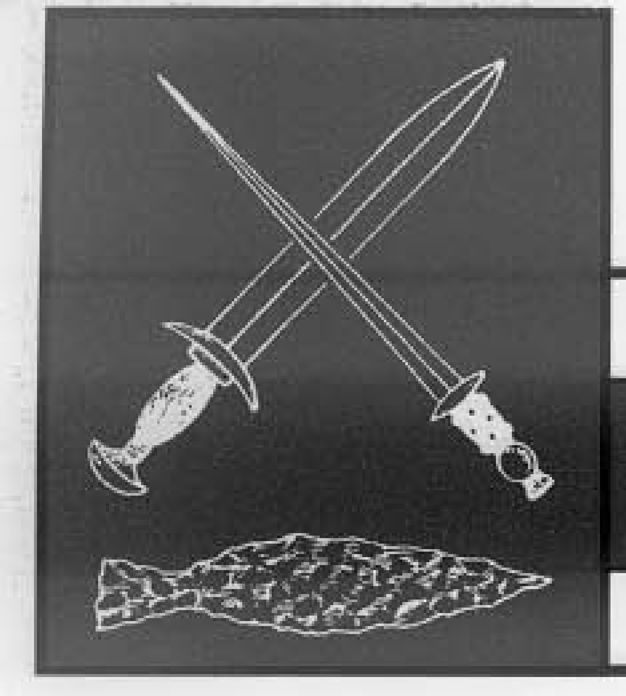
— Arlundar, Second sur le galion Aile-d'Ange

Épieu de guerre ou Pic de guerre

Le terme d'épieu est impropre, il faudrait plutôt parlé de *pic*. Le pic de guerre médieval était une arme spécialisée. Elle doit probablement son origine à l'outil ordinaire utilisé dans les mines. Comme les armures sont devenues plus lourdes, la forme et la fonction du pic ont été rapidement adaptées à un rôle spécifique. Ce rôle était de pénétrer les types d'armures lourdes, de la cotte de mailles à l'armure de plates complète. Le



Pic de guerre



pic de guerre était la forme modifiée d'une arme appellée *martel-de-fer*, une espèce de marteau de guerre qui avait une tête de marteau équilibrée par une patte épaisse, recourbée et perforante, ou «bec de corbeau».

Le pic de guerre consiste en général en une lourde patte perforante montée sur un manche. L'arme peut avoir soit une ou deux pattes, et le manche peut en être pointu.

L'arme est populaire auprès des chevaliers et des fantassins lourds de certaines compagnies de mercenaires. Les nains et les gnomes apprécient également cette arme, et les gnomes des profondeurs (les svirfneblins) en particulier s'en servent beaucoup.

Pic de fantassin

La version de cette arme pour fantassin possède un long manche (jusqu'à 1,50 m), ce qui permet de la brandir à deux mains. L'arme pèse environ 3 kg et peut être balancée avec une grande force de pénétration.

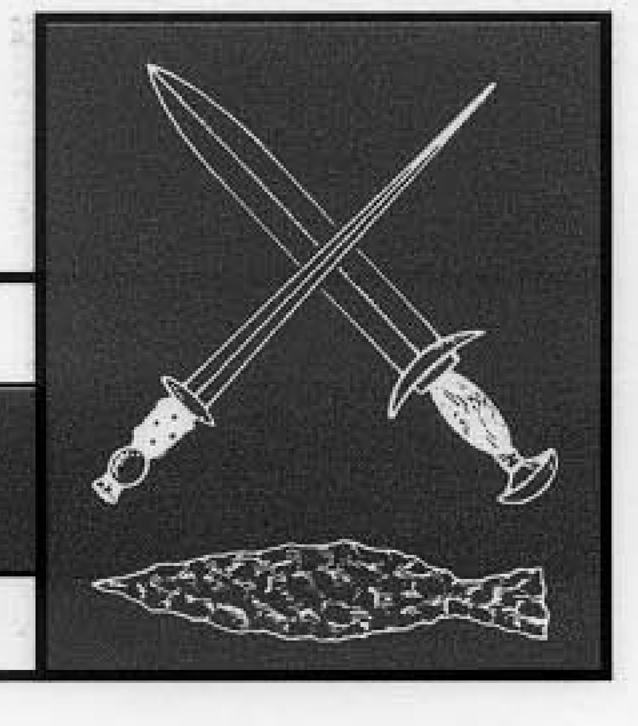
Pic de cavalier

Le pic de cavalier est plus léger (environ 2 kg) et possède un manche plus court (environ 60 cm), ce qui permet de le brandir plus facilement à dos de cheval. Il est d'un usage répandu chez les chevaliers et les cavaliers lourds mercenaires, qui font face à des adversaires aux armures plutôt lourdes. L'arme des gnomes des profondeurs appartient aussi à cette variété plus légère.

«Les races qui aiment parculièrement les mines, tels que les gnomes, les svirfneblins et les nains, peuvent se retrouver avec ces armes. Ils savent en général se servir d'un pic, que ce soit comme outil ou comme arme, bien qu'ils se serviront en priorité d'armes normales s'ils en ont la possibilité. Parfois ils doivent les brandir comme armes contre une autre race connue pour ses fouilles souterraines et qui se sert également du pic comme d'une arme : les duergar.»

— Nahac, le Sage Nain

Morgenstern



Étoile du matin ou Morgenstern

L'étoile du matin, ou *morgenstern*, est un manche en bois surmonté d'une tête métallique faite d'une gaine en fer hérissée de pointes. Les morgenstern ont une longueur totale d'environ 1,20 m. Certaines armes de ce type ont une tête ronde, ovoïde ou cylindrique hérissée de pointes. Une extension des têtes des morgenstern, quelle que soit leur conception, est une longue pointe à enfoncer.

L'arme est destinée à permettre à celui qui la tient d'infliger le maximum de dégâts par son mouvement. La tête lourde et pointue renforce sa capacité de façon significative.

Les morgenstern au long manche sont utilisées par les soldats à pied, alors que les versions à manche court sont utilisées par les cavaliers. C'est une arme très populaire de par son efficacité et sa simplicité de production.

Le morgenstern a pour ancêtre la masse, qui à son tour descend de la lignée du gourdin.

Les hobgobelins, dont la race prend un grand plaisir à infliger la douleur, se sert souvent de morgenstern. Les troglodytes utilisent des morgenstern en pierre.

«Les morgenstern sont des gourdins avec une disposition vraiment tordue. Elles peuvent infliger autant de dégâts à un homme qu'une épée longue, sans doute à cause de leurs pointes. J'ai entendu dire qu'on rangeait le morgenstern aussi bien dans les armes contondantes que dans les armes perforantes, mais dites-moi, avez-vous jamais vu une pointe acérée toucher quelqu'un à grande vitesse et être considérée comme contondante»
— Suriel, Clerc de Tyr

«Étoile du matin» est un terme impropre pour désigner le morgenstern suisse (littéralement : «étoile du matin»). Celui-ci était d'usage aux XVIe et XVIIe siècles, surtout en Angleterre. L'arme portait le surnom pervers de «goupillon à eau bénite».
Le morgenstern était populaire du Moyen Âge jusqu'à la fin du XVIIe siècle, bien que son usage se soit maintenu parmi les paysans, ainsi que chez les miliciens et les gangs urbains pauvres jurqu'au XIXe siècle.

Faucille

La faucille est un outil de ferme qui consiste en une lame en forme de croissant montée sur une courte poignée. À l'origine, elle est utilisée au combat par les paysans ou les aventuriers qui n'ont pas d'arme et qui sont obligés de faire avec ce qu'ils peuvent trouver. La plupart des fermes ont des faucilles, qui servent à couper les mauvaises herbes, les herbages et le blé.

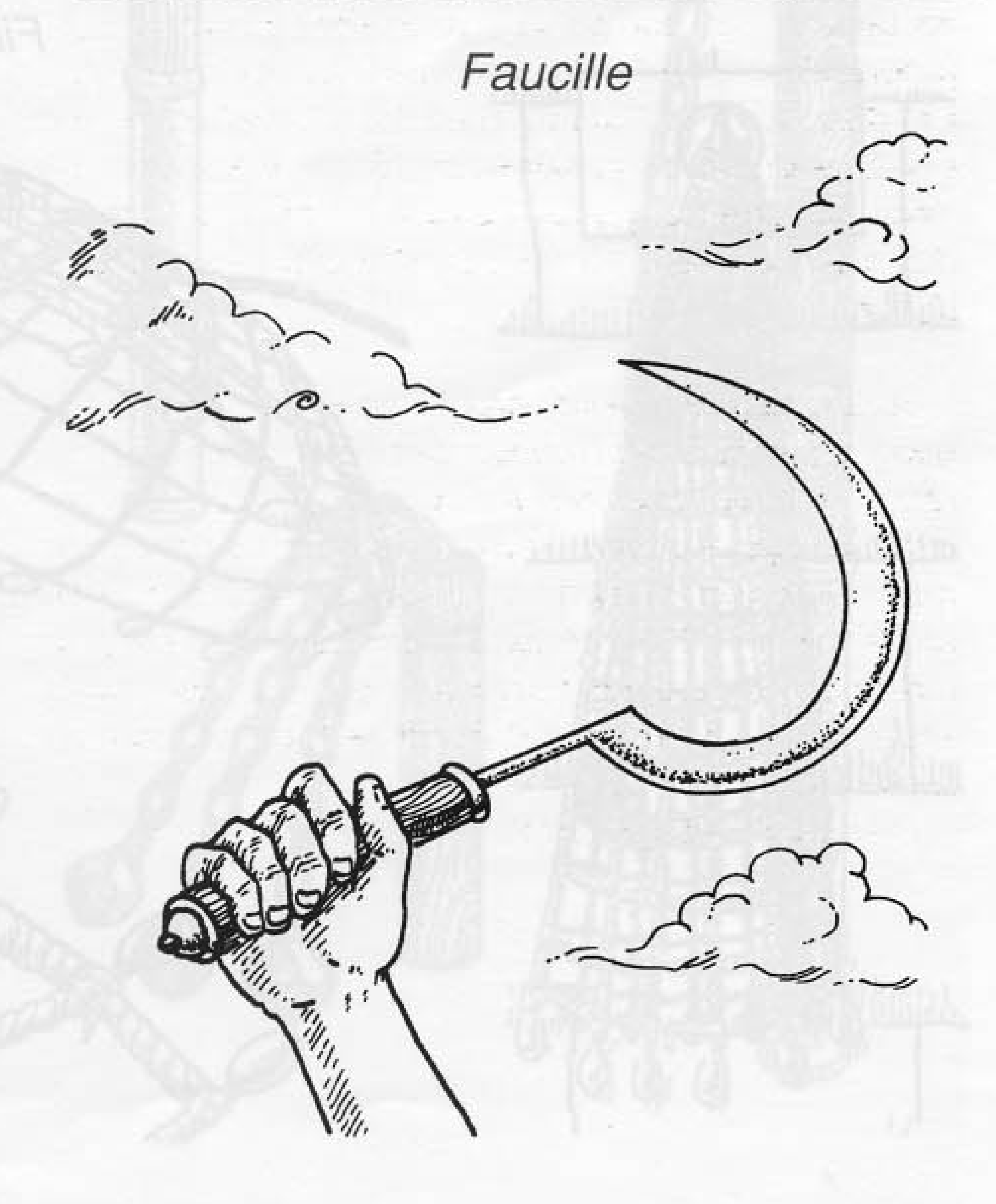
Les druides préfèrent la faucille de par sa forte association à l'agriculture. Les faucilles en or sont utilisées pour la cueillette du gui comme composants de sorts de druides.

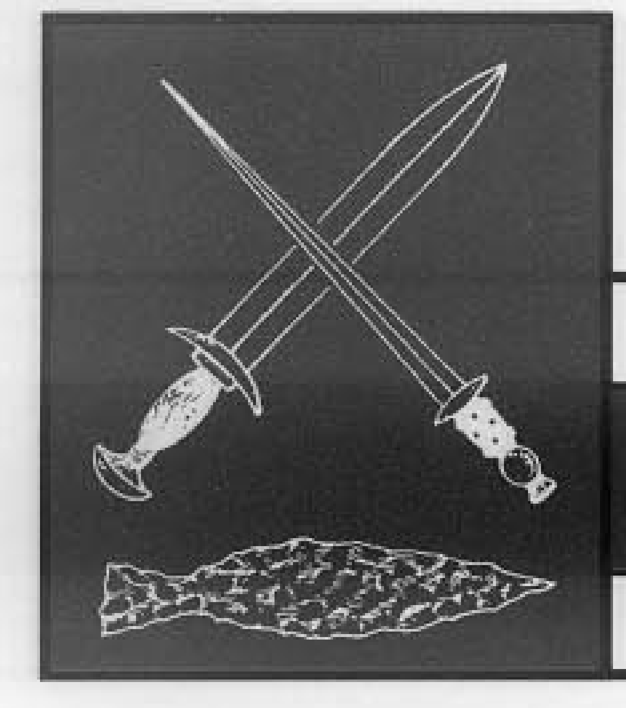
Comme arme, la faucille possède la même efficacité qu'une dague, mais dans l'ensemble, elle est plus lente.

Filet

Le filet est un outil qui a été utilisé comme arme depuis la période à laquelle les civilisations naissantes ont instauré les combats de gladiateurs dans les arènes. Cette version du filet est un filet circulaire qui fait entre

Faucille





2,40 m et 3,60 m de diamètre avec des poids autour de sa circonférence et une corde de manipulation qui sert à guider le filet et à le lancer. Il est en général plié de telle manière qu'il se déploie en tournoyant lorsqu'il est lancé. Il est jeté d'une main, l'attaquant maintenant la corde de manipulation de l'autre main.

Un coup réussi avec cette arme signifie que la victime est prise dans le filet et qu'elle doit tenter de s'échapper en faisant un jet de Force par round jusqu'à ce qu'elle réussisse. La victime prise dans le filet ne peut faire d'attaque d'aucune sorte avant de s'être débarassée du filet.

Au cours du round qui suit la prise au filet de la victime, l'attaquant a plusieurs options pour sa prochaine action, y compris celle d'utiliser une autre arme pour frapper la victime enchevêtrée. La victime perd ses bonus de Dextérité et d'armure liés à sa classe d'armure jusqu'à ce qu'elle soit libérée.

L'attaquant peut renforcer sa prise sur la victime en enroulant la corde de manipulation autour du personnage pris dans le filet. Cela nécessite un jet d'attaque normal réussi, et la victime perd 4 points de Force efficace (pour déterminer la réussite de sa libération du filet) par round d'attaque réussi. Si la Force de la victime est réduite à zéro, elle est définitivement enchevêtrée et elle ne peut plus s'échapper sans être aidée par quelqu'un qui se trouve à l'extérieur du filet.

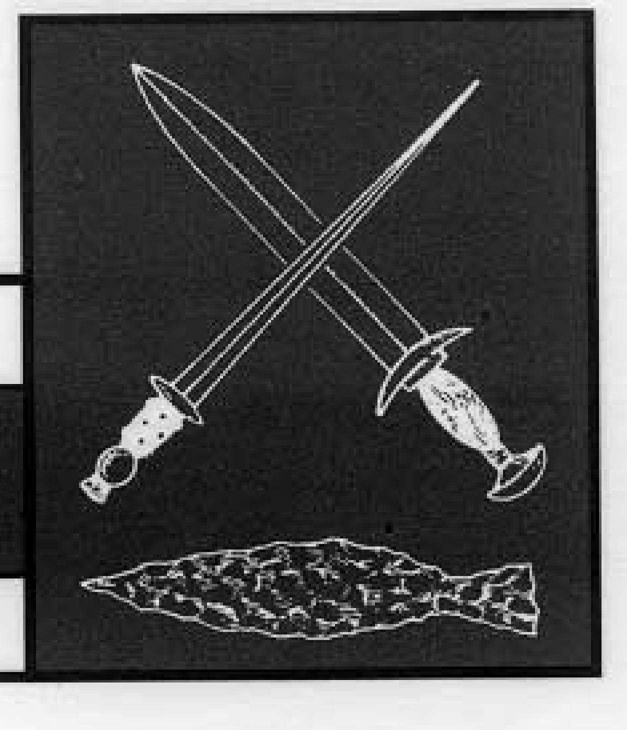
Si un combattant lance un filet et manque, il est ouvert et déplié. Il peut encore être lancé, mais il n'est plus plié correctement et devient en conséquence une arme peu maniable. Les attaquants subissent une pénalité de -3 pour toucher lorsqu'ils lancent un filet déplié.

Un filet plié soigneusement permet à l'attaquant d'accomplir les manœuvres de désarmement, de parade et de blocage. De telles attaques sont à toucher -3 si le filet est déplié.

Certaines races sous-marines, telles que les nixes et les sahuagins, ne se servent pas des filets uniquement pour la pêche, mais aussi comme armes de combat, en général lorsqu'ils veulent prendre une victime vivante.

«Cette arme est plutôt inhabituelle, mais elle peut tout de même être efficace. Imaginez une arme qui, lorsqu'elle touche, immobilise un adversaire en un seul coup. Bien sûr, une telle arme n'est pas très efficace sur des créatures plus grandes qu'un homme ou exceptionnellement fortes (tel qu'un ogre), bien qu'elle puisse parfois convenir pour un aventurier blessé,

Filets



puisqu'un toucher réussi signifie que la victime doit abandonner ses plans d'attaque pour se concentrer sur la manière de se libérer du filet.

«Les personnages qui peuvent poser des collets et des pièges devraient envisager le filet lorsqu'ils font leurs petits pièges. Il pourrait s'avérer être pratique pour la défense ou dans une retraite précipitée.»

— Bramm Po, Illusionniste

Fléau

Le fléau est un solide manche en bois attaché à un bâton en fer, à un bâton en bois avec des pointes, ou à une boule en fer hérissée de pointes. Entre le manche et ces instruments se trouve soit un lien articulé, soit un lien formé d'une chaîne. L'arme servait essentiellement d'outil à battre le grain. Que ce soit un fantassin ou un cavalier qui l'utilise, le principe du fléau reste le même.

Des rumeurs rapportent que les *flindbars* des flinds ne sont en fait qu'une variété de fléau. Ceci n'a pas été prouvé et les flinds ne souhaitent certainement pas faire avancer les recherches.

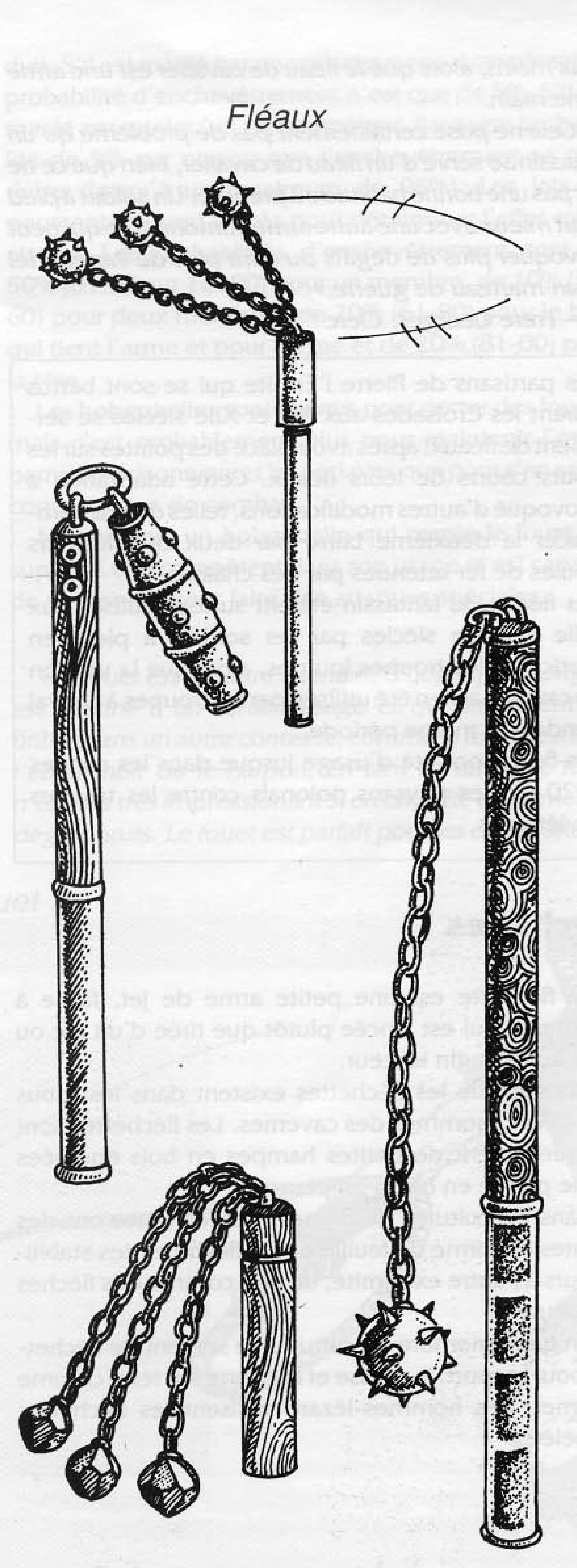
Fléau de fantassin

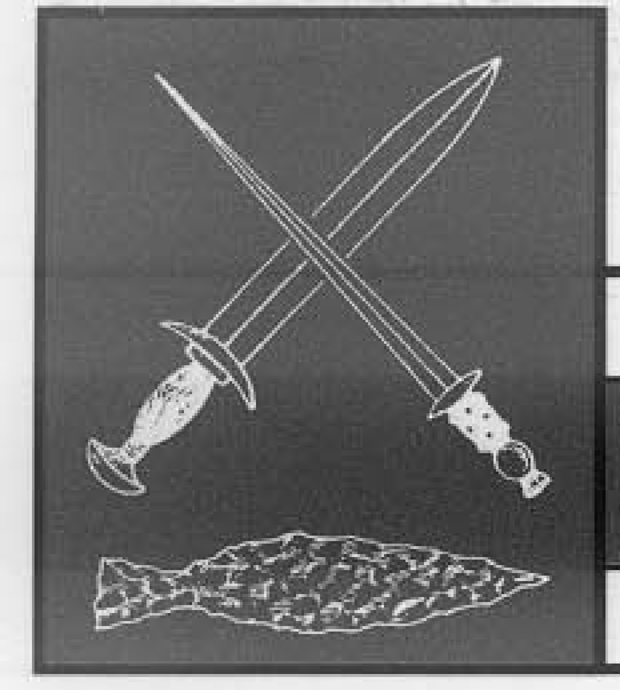
Le fléau de fantassin possède un manche qui fait environ 1,20 m de long. À part cela, il correspond à la description donnée plus haut.

Fléau de cavalier

La version du fléau pour cavalier possède un manche de 60 cm. Le cavalier a déjà un bon avantage par sa position en étant assis sur un cheval, et de fait, il n'a pas besoin de la plus grande portée offerte par le long manche du fléau du fantassin. C'est une arme à une main.

«Dans le monde des aventuriers, un fléau peut être utilisé par les guerriers ou les prêtres, surtout si ces derniers n'ont pas droit aux armes tranchantes. Le fléau du fantassin cause plus de dégâts, car le bâton plus long permet à celui qui le manie d'avoir un mouvement plus ample. C'est une bonne arme pour maîtriser quelqu'un ou même pour une manœuvre de désarmement. Gardez à l'esprit que le fléau de fantassin est une arme à





deux mains, alors que le fléau de cavalier est une arme à une main.

«Cela ne pose certainement pas de problème qu'un fantassin se serve d'un fléau de cavalier, bien que ce ne soit pas une bonne habitude à prendre. Un soldat à pied serait mieux avec une autre arme contondante qui peut provoquer plus de dégâts ou offrir plus de variété, tel qu'un marteau de guerre.»

— Frère Georges, Clerc

Les partisans de Pierre l'Ermite qui se sont battus durant les Croisades aux XIe et XIIe siècles se servaient de fléaux, après avoir placé des pointes sur les bouts courts de leurs fléaux. Cette adaptation a provoqué d'autres modifications, telles que de remplacer la deuxième barre par deux ou plusieurs boules de fer retenues par des chaînes.
Les fléaux de fantassin étaient surtout utilisés aux XIIIe et XIVe siècles par les soldats à pied, en particulier les troupes lourdes, alors que la version du cavalier a bien été utilisée par les troupes à cheval pendant la même période.
Les fléaux ont été d'usage jusque dans les années 1920 par les paysans polonais contre les troupes soviétiques.

Fléchettes

La fléchette est une petite arme de jet, facile à dissimuler qui est lancée plutôt que tirée d'un arc ou d'un autre engin lanceur.

On sait que les fléchettes existent dans les tribus avancées d'hommes des cavernes. Les fléchettes sont habituellement de petites hampes en bois équipées d'une pointe en os ou en pierre.

Dans les cultures modernes, les fléchettes ont des pointes en forme de feuille ou de flèche et des stabilisateurs à l'autre extrémité, un peu comme des flèches miniatures.

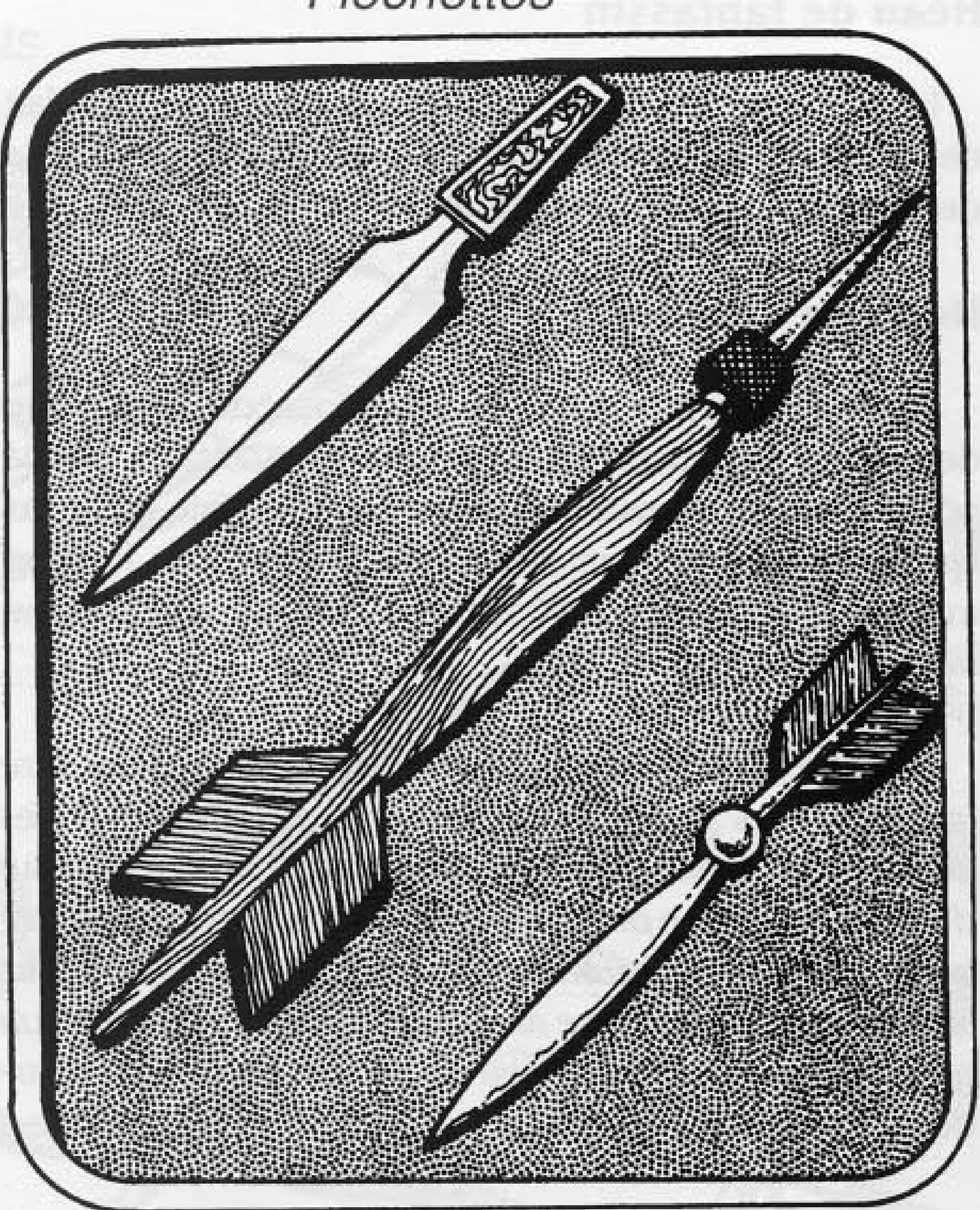
Un grand nombre de cultures se servent de fléchettes pour le sport, la chasse et la guerre sur terre comme sur mer. Les hommes-lézard utilisent les fléchettes barbelées.

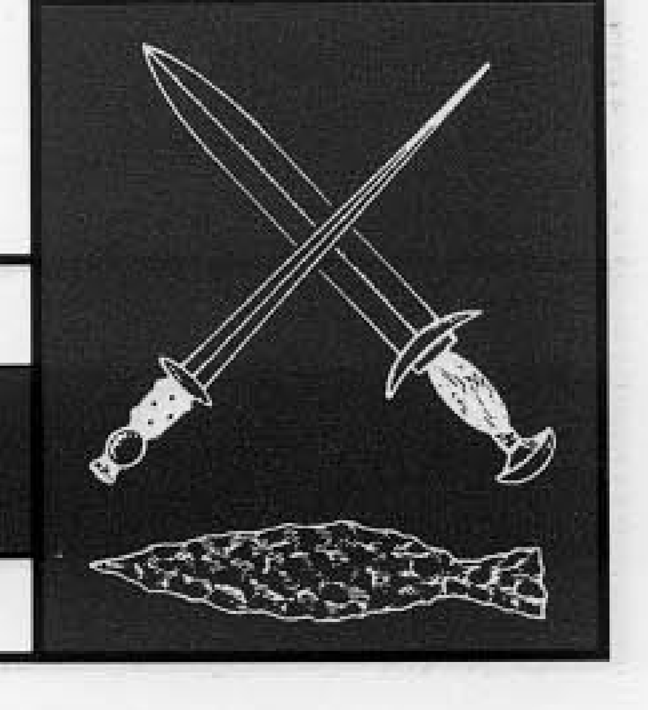
«Les fléchettes sont petites, faciles à cacher et elles ont une bonne vitesse de tir. La portée est légèrement supérieure à celle d'une dague, mais les fléchettes causent moins de dégâts. Elles peuvent être enduites de diverses toxines pour les rendre plus efficaces. Cela vaut le coup de tirer des fléchettes à leur vitesse de tir maximum (trois par round), ce qui non seulement donne au lanceur trois chances pour toucher, mais cela augmente aussi le potentiel léger de dégâts en offrant la possibilité de toucher plus.

«Une fléchette est une bonne arme à lancer sur un jeteur de sorts. Tant qu'une fléchette touche un jeteur de sorts, le sort de ce dernier est fichu, sans tenir compte des dégâts causés. Bien sûr, c'est la raison pour laquelle un grand nombre de jeteurs de sorts portent des fléchettes. La plupart d'entre eux sont assez adroits pour s'en servir avec efficacité, et s'ils sont dans l'impossibilité de lancer un sort, mais qu'ils voient un jeteur de sorts adverse prêt à en lancer un, une fléchette peut annuler le sort. Cela permet de devenir quelqu'un à qui rien n'échappe, à la réflexion rapide, adroit et élégant tel que moi.»

— Malraz Alizar le Magnifique, Illusioniste Hors Pair

Fléchettes





Fouet

Le fouet est une lanière tressée longue et lourde, en général en cuir ou en cuir brut (en peau non tannée). Le cuir tressé est plus épais près de la poignée, il rétrécit jusqu'à devenir une corde fine à son extrémité. Certaines poignées sont des bâtons de bois attachés à la lanière, alors que d'autres font partie de la même pièce de cuir brut. La longueur du fouet varie entre 4,50 m et 7,50 m. Un fouet se porte enroulé et attaché à la ceinture de celui qui s'en sert.

Le fouet peut servir aussi bien à la conduite de troupeaux d'animaux que d'instrument de punition.

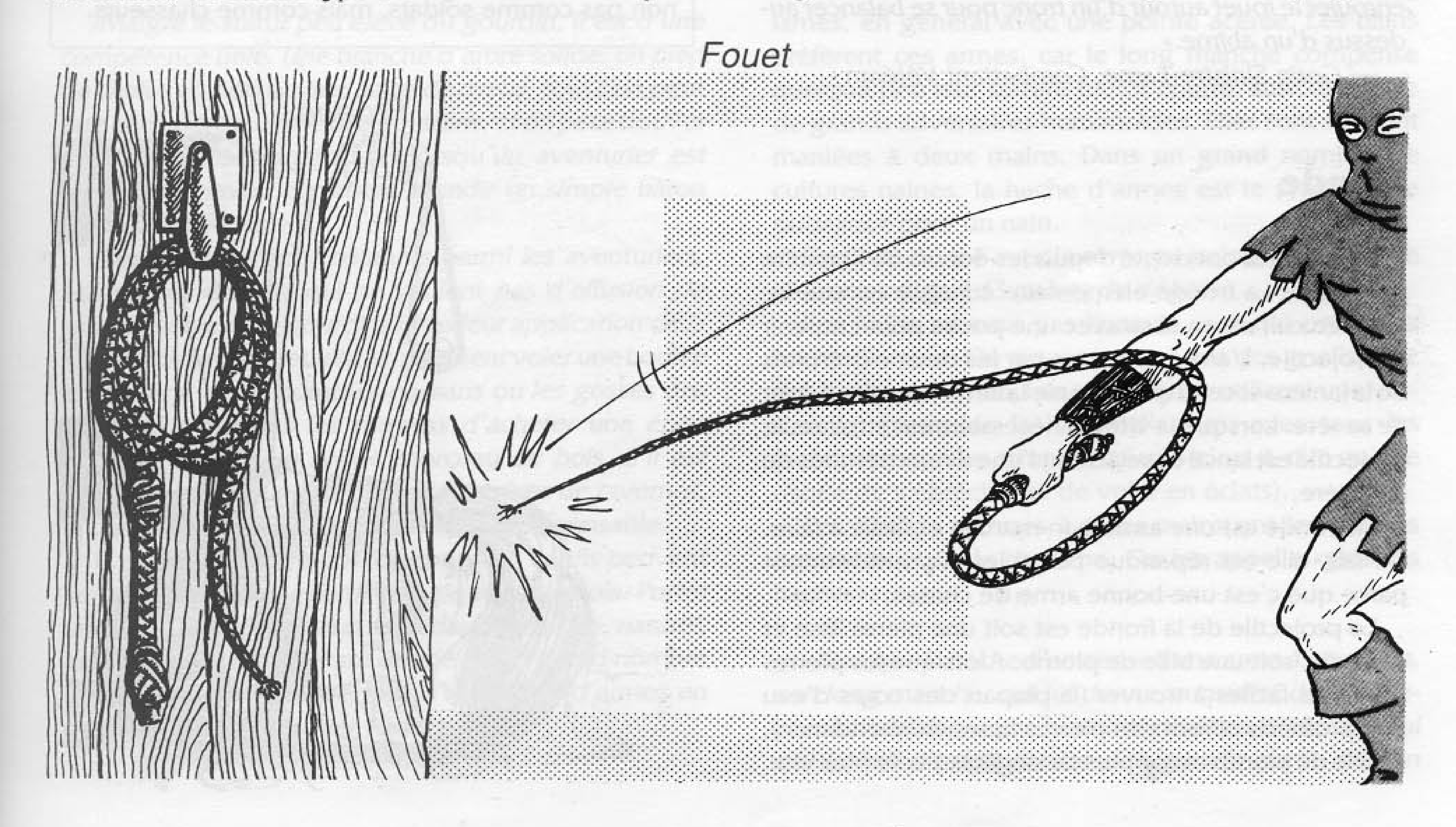
Si un personnage veut arracher une arme de la main d'un adversaire, cela peut être tenté avec un fouet en se servant d'un coup ajusté avec l'intention de désarmer. L'attaquant reçoit une pénalité de -4 à son jet d'attaque. On peut trouver de plus amples détails dans *Le Manuel Complet du Guerrier* au chapitre Règles de Combat.

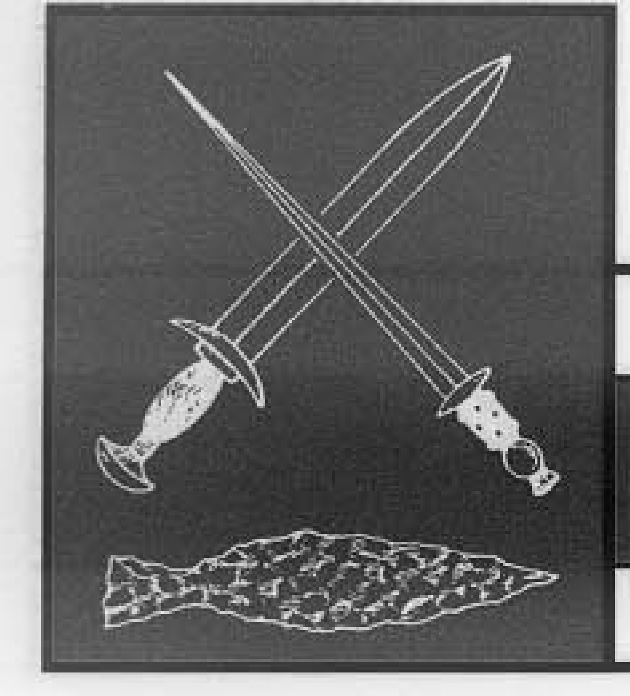
Un personnage compétent avec le fouet peut enchevêtrer les membres ou l'arme d'un adversaire. Avant de lancer le dé pour l'attaque, l'utilisateur déclare s'il a l'intention ou non d'enchevêtrer. Si le nombre requis est atteint, un certain type d'enchevêtrement se produit. S'il est manié par un utilisateur non-compétent, la probabilité d'enchevêtrement n'est que de 5%. S'il est manié par quelqu'un de compétent, il y a une probabilité de 5% par niveau que l'enchevêtrement se produise (jusqu'à un maximum de 95%). Les jets de pourcentage sont lancés pour déterminer l'effet exact atteint. Les probabilités d'enchevêtrement sont de 50% (01-50 sur 1d100) pour un membre, de 10% (51-60) pour deux membres, de 20% (61-80) pour le bras qui tient l'arme et pour l'arme et de 20% (81-00) pour la tête.

Les hobgobelins sont connus pour porter des fouets, mais c'est probablement plus pour maintenir l'ordre parmi les prisonniers et les esclaves que pour s'en servir comme arme de combat.

Néanmoins, un hobgobelin qui manie le fouet est supposé être compétent dans son usage et est capable de s'en servir pour faire des attaques spéciales.

«Le fouet est un autre exemple d'objet qui à l'origine est destiné à un certain usage et qui finalement est utilisé dans un autre contexte, comme la fourche à foin, l'ébranchoir ou le harpon. En tant qu'arme, le fouet n'est pas très impressionant si on en parle en termes de dégâts bruts. Le fouet est parfait pour les coups ajustés


Fouet



et pour d'autres manœuvres du même genre, mais essayez de vous servir d'un fouet sur un troll, et tout ce que vous obtiendrez sera un troll à peine touché et très en colère.

«On retrouve le même problème pour les cibles en armure. Un fouet est destiné à frapper la peau nue. Toutes sortes d'armures, y compris celles en cuir ou matelassées, permettront à celui qui la porte d'être protégé contre la douleur cuisante du fouet.

«Non, si quelqu'un cherche une arme qui inflige des dégâts et qui soit un bon outil de parade, il ne faut pas un fouet. Si vous aimez les manœuvres fantaisistes et les tours d'adresse bizarres, alors le fouet est ce qu'il vous faut. Le fouet est mieux adapté à l'environnement de la ville, où se trouvent plus d'humains, de demi-humains et d'autres races de ce genre qui craignent la lanière, contrairement aux régions sauvages, dans lesquelles abondent des myriades de monstres qui ne reculent pas devant un peu de douleur.

«Un fouet est une arme lente. Celui qui se sert d'un fouet doit laisser au moins 3 mètres de distance entre lui et l'ennemi, puisqu'un fouet n'agira pas très bien en combat rapproché.

«Un fouet est parfait pour un combattant qui veut désarmer un adversaire, attraper une victime ou encore enrouler le fouet autour d'un tronc pour se balancer au-dessus d'un abîme.»

— Gorin Sinistre-Lame, Combattant Vétéran

Fronde

Les frondes ont existé depuis les débuts de l'histoire rapportée. La fronde élémentaire consiste en une lanière en cuir ou en tissu avec une poche pour contenir le projectile. L'arme est tenue par les deux extrémités de la lanière et celui qui la manie la fait tournoyer autour de sa tête. Lorsque la vitesse nécessaire est atteinte, le projectile est lancé en relâchant l'une des extrémités de la lanière.

La fronde est une arme bon marché et facile à faire. De fait, elle est répandue parmi les paysans, surtout parce que c'est une bonne arme de chasse.

Le projectile de la fronde est soit une pierre lisse et arrondie, soit une bille de plomb. Alors que les pierres sont plus faciles à trouver (la plupart des cours d'eau peu profonds offrent des pierres lisses en abondance), la bille de plomb cause plus de dégâts et vole plus vite.

Le projectile d'une fronde peut produire de nombreuses contusions ou même briser les os d'un homme ou de sa monture. Contre une armure cependant, la fronde perd presque toute son efficacité.

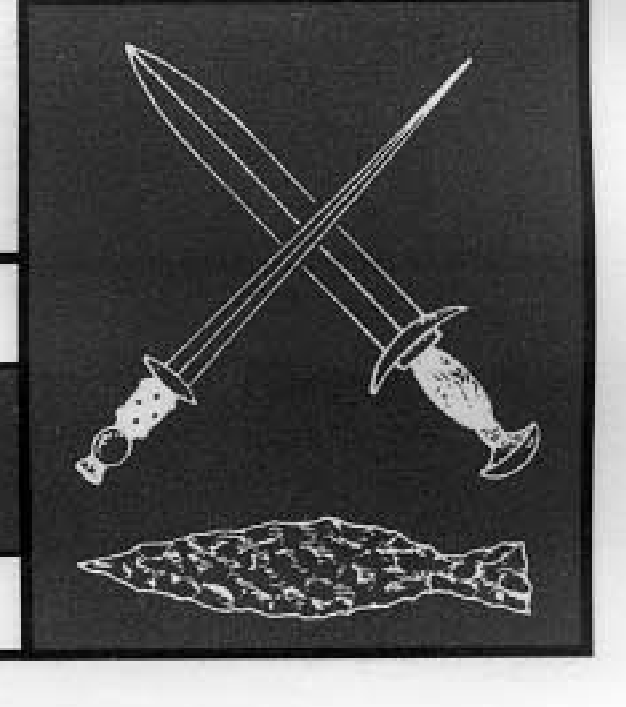
Les petites-gens sont connues pour bien se servir des frondes, et c'est une arme courante parmi les membres de cette race.

«Les frondes sont une belle arme de jet pour les voleurs, car l'arme est facilement dissimulable et silencieuse. En fait, c'est une bonne compétence à la portée de n'importe qui, puisqu'il est facile de faire une fronde et de trouver des munitions. Les projectiles de la fronde ont une bonne portée. Si l'on se sert de la fronde en extérieur, on ne manque jamais de munitions, bien que les billes en plomb volent plus vite et causent plus de dégâts.»

— Ariane, Tire-Laine Professionnelle

Les frondes étaient très utilisées par les peuples vivant autour du bassin méditerranéen. Les Romains ne donnaient pas de frondes à leurs soldats, mais ils permettaient à leurs troupes auxiliaires de s'en servir. La fronde était d'usage au Moyen Âge, et des frondeurs sont dépeints sur la Tapisserie de Bayeux, non pas comme soldats, mais comme chasseurs.





Gourdin

La plupart des gourdins sont des bâtons robustes, en bois dur, étroits à la poignée qui s'élargissent à l'extrémité. Cette arme simple a été utilisée depuis que l'espèce humaine a commencé à se servir d'outils. N'importe qui peut trouver un bon bout de bois robuste et le brandir ; d'où le vaste usage du gourdin.

Le gourdin est l'ancêtre de la masse, après que les guerriers aient finalement équipé leurs gourdins de pointes et de piques en métal pour augmenter leur aspect meurtrier.

Comme les siècles passaient, les cultures ont commencé à profiter de la civilisation et de la technologie avancée. Elles ont méprisé le gourdin en le considérant comme un outil primitif et une arme barbare. Les paysans s'arment souvent de gourdins, et ils les adaptent en ajoutant des pointes en fer, donnant naissance au *morgenstern*.

On a souvent vu les centaures brandir des gourdins, puisque les cadres forestiers possèdent du bois en quantité pour fabriquer de telles armes. Les ogres aussi se servent de gourdins, car cette arme ne nécessite pas de jugeotte pour être utilisée ou conçue.

«Malgré le statut peu élevé du gourdin, il est d'une compétence utile. Une branche d'arbre solide, un pied de chaise en bois ou une barre de métal, tout cela peut être considéré comme des gourdins, et on peut trouver tout cela presque partout. Lorsqu'un aventurier est sans arme, savoir comment brandir un simple bâton peut lui sauver la vie.

«Les gourdins sont courants parmi les aventuriers. Les gardes de ville qui ne veulent pas d'effusion de sang se servent de gourdins dans leur application de la loi, les voleurs qui veulent simplement voler une bourse en portent, et les humbles paysans ou les gosses des rues qui n'ont pas les moyens d'acheter une épée peuvent brandir un solide morceau de bois. S'il est prévu de mener une vie remplie de rixes de tavernes, la compétence avec un gourdin est indispensable.

«Les druides préfèrent les gourdins, car ils peuvent lancer des sorts de gourdin magique sur le bois. Porter une arme faite en bois, un matériau organique, naturel, est préférable au fer, étant donné qu'un grand nombre de druides qui se respectent n'utiliseront d'armes en métal qu'en tout dernier ressort.»

— Archidruidesse Rose de Bruyère

La faculté d'adaptation du gourdin se voit bien sur la Tapisserie de Bayeux, qui dépeint des escouades de Saxons brandissant des gourdins à la fois comme armes de mêlée et comme armes de jet. Certaines cultures ornent leurs gourdins ou sculptent même l'extrémité du gourdin à la forme des créatures qu'ils veulent chasser.

Hache d'armes

Contrairement au modèle populaire, la version la plus courante de la hache d'armes est un robuste bâton d'environ 1,20 mètres avec une lame à un seul tranchant, en forme de trompette, montée à une extrémité. La hache d'armes est aussi appelée hache large.

La hache d'armes est l'arme du fantassin, donnant à ces soldats une plus longue portée et une chance de combattre des adversaires à cheval. Son long manche permet à celui qui la brandit de mettre une force considérable dans son mouvement. Malgré la longueur du manche, une hache d'armes est une arme à une main.

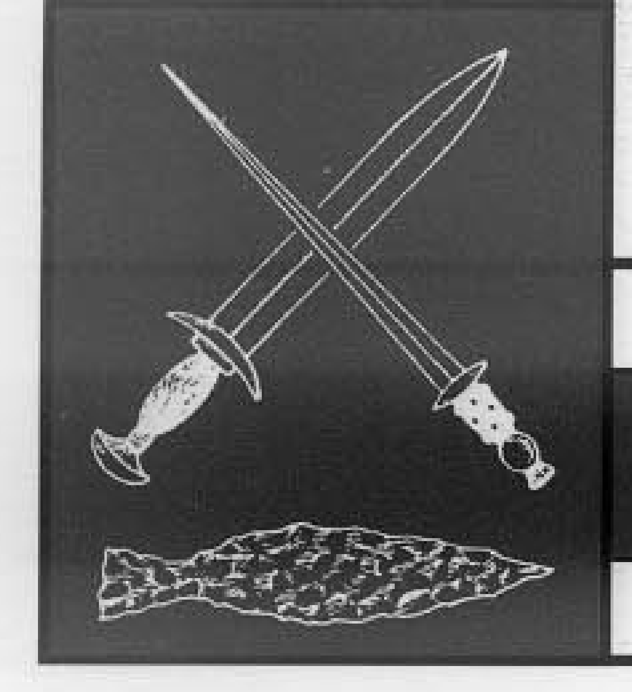
La hache d'armes naine typique est une arme à deux lames, en général avec une pointe acérée. Les nains préfèrent ces armes, car le long manche compense quelque peu leur stature plutôt courte, surtout contre de grands adversaires humanoïdes. Elles sont souvent maniées à deux mains. Dans un grand nombre de cultures naines, la hache d'armes est le symbole de puissance pour un nain.

Un coup donné avec le sommet pointu d'une hache d'armes inflige 1d3 points de dégâts.

Les nains ne sont pas la seule race qui préfère la hache d'armes. On rencontre souvent des gnolls avec des haches d'armes. Les troglodytes utilisent une version en pierre de la hache d'armes, avec tous les inconvénients des armes en pierre (c'est-à-dire qu'elle risque de s'ébrécher et de voler en éclats).

Les haches d'armes à deux mains ont les mêmes paramètres que la bardiche. On les appelle «grandes haches».

«Bien que la hache d'armes soit une arme à une main, son long manche, qui lui donne sa qualité de mouvement, n'en fait pas une bonne arme de cavalier, car celui qui la brandit doit mettre une grande partie de son



poids dans le balancement, ce qui est difficile à faire en étant en selle. Elle est aussi inutile qu'une arme de jet. Toutefois ses dégâts sont honorables, et elle semble menaçante, surtout celle de style nain. Une hache d'armes est adaptée au soldat ou à l'aventurier à pied qui a besoin de frapper sur une grande créature ou sur quelqu'un à cheval.

«Les haches d'armes sont bien pour les effets percutants et tranchants contre les armures. Si des aventuriers veulent se servir d'une hache d'armes et qu'ils doivent encore prendre des mesures de protection, il est sage de se battre auprès d'un compagnon qui est armé d'une épée et d'un bouclier. Le compagnon agit en protégeant le manieur de hache, lequel s'occupe d'envoyer des coups. C'est un bon exercice de travail en équipe, qui peut garder les deux aventuriers en vie plus longtemps.

«Quant aux nains, notre centre de gravité est assez bas pour que nous puissions balancer une hache d'armes sans nous laisser renverser en suivant le mouvement. C'est une belle arme pour tailler les jambes d'un géant, et elle nous permet de mettre tout notre poids dans le balancement.»

— Dagalor Barbedorée, du clan nain Barbedorée.

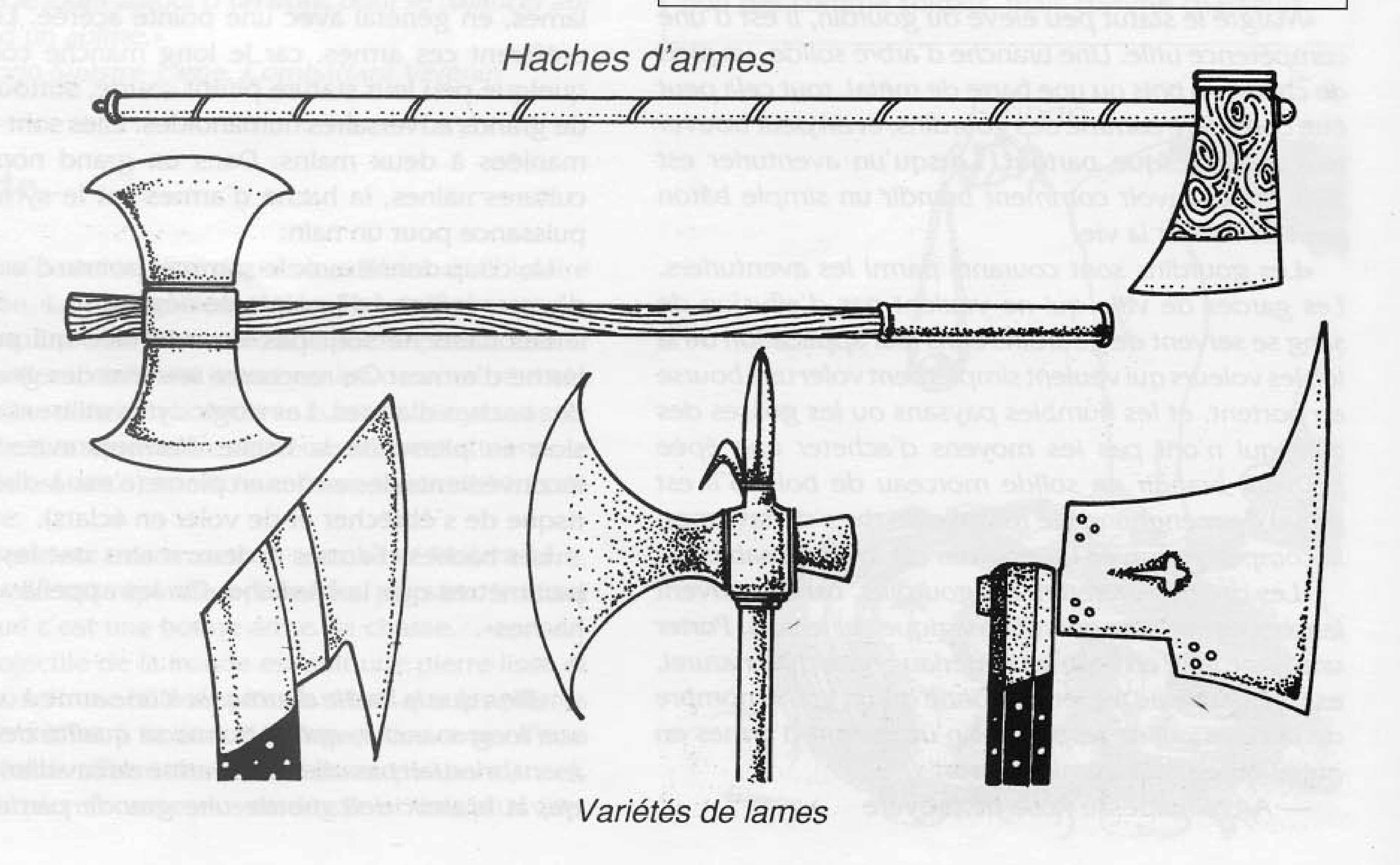
La hache d'armes a la distinction d'être l'un des plus anciens outils et des plus anciennes armes de l'homme. La première hache d'armes remonte à environ 35.000 ans, lorsque les armuriers ont commencé à fixer une lame sur de longs manches en bois. La hache d'armes à deux lames est née en Égypte à l'Âge du Bronze, mais sa conception n'a pas été acceptée de manière très répandue.

À l'époque gréco-romaine, la hache d'armes était considérée comme une arme barbare utilisée par les Francs, les Celtes, les Lombards et les Vikings.

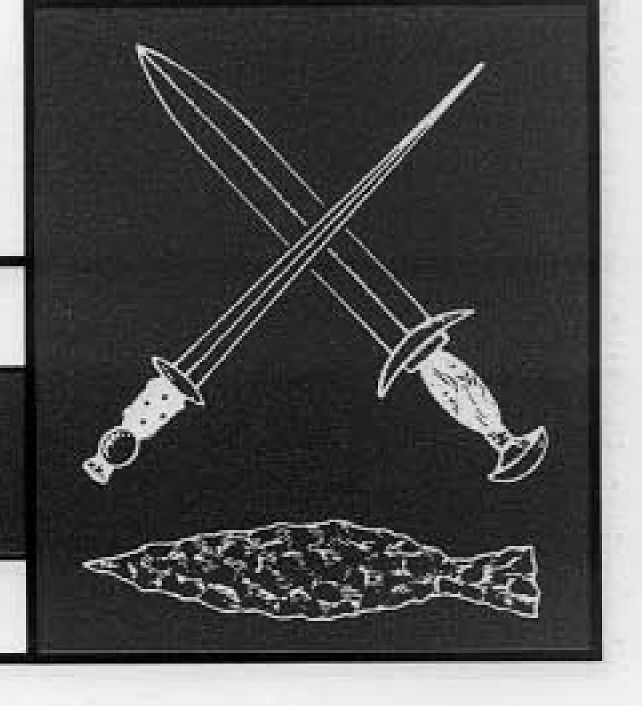
Les premières haches d'armes modernes étaient des armes danoises du IXe siècle. Ces armes n'avaient pas deux tranchants, tout en étant des armes à deux mains. Les Danois ornaient souvent ces têtes de haches de sculptures. Certains manches pouvaient faire jusqu'à 1,80 mètres en longueur, ce qui provoquait une grande pression structurelle sur le point situé juste en-dessous de la tête de la hache.

Les chevaliers anglais du XIVe siècle adoptèrent la hache d'armes comme arme de prédilection dans les combats à pied. Son long manche fournit une grande portée, et permet de rassembler beaucoup de force dans le coup.

Haches d'armes



Variétés de lames



Les équipages marins se servaient des haches d'armes comme armes d'abordage, jusqu'à ce que la tactique de l'abordage soit dépassée.
La conception de la hache d'armes naine est basée sur un modèle réel conçu par les Suisses, qui ont donné à leur version le nom de mordaxt.

Hachette ou Hache de jet

La hachette ou hache de jet est aussi appelée *hachereau.* La lame de la hache possède une extrémité en acier tranchant, contrebalancée par une patte pointue. Le manche court possède une pointe à son extrémité et le bout peut avoir une pique à son sommet.

Cette arme est souvent utilisée par les tribus barbares. On retrouve certaines hachettes sur les selles de chevaliers et de cavaliers qui respectent cette arme après avoir vu les barbares les brandir avec efficacité.

Malgré cette approbation des peuples civilisés, la hache de jet est souvent reléguée au statut d'arme de secours depuis la création de la hache d'armes, dont le manche plus long donne à celui qui la manie plus de force dans son mouvement. La longueur maximale du manche de la hachette est d'environ 45 cm, ce qui n'est pas très long, mais qui est tout de même mieux que la portée d'une dague dans un combat au corps à corps. Le dernier avantage de la hache de jet qui est la possibilité d'être lancée, a été éclipsé par la venue d'arcs plus performants tels que l'arc long.



Les races de petite taille, comme les gnomes font bon usage des hachettes. Les ennemis traditionnels des gnomes, les kobolds, se servent également de hachettes. Cette arme est de taille suffisamment petite pour être correctement brandie, et elle peut toujours être lancée en dernier ressort. Les nains, bien sûr, sont bien plus intéressés par la hache d'armes, plus lourde.

«La hache de jet est une bonne arme de secours pour un aventurier. Elle peut être utilisée en combat de mêlée ou comme arme de jet, bien qu'avec une portée médiocre. L'arme est aussi utile qu'un outil commun, surtout pour des hommes de terrain comme les rôdeurs, qui ont souvent besoin d'un bon outil pour tailler dans les broussailles afin de tracer une piste.»

— Dalraun Lame de Fer, Rôdeur

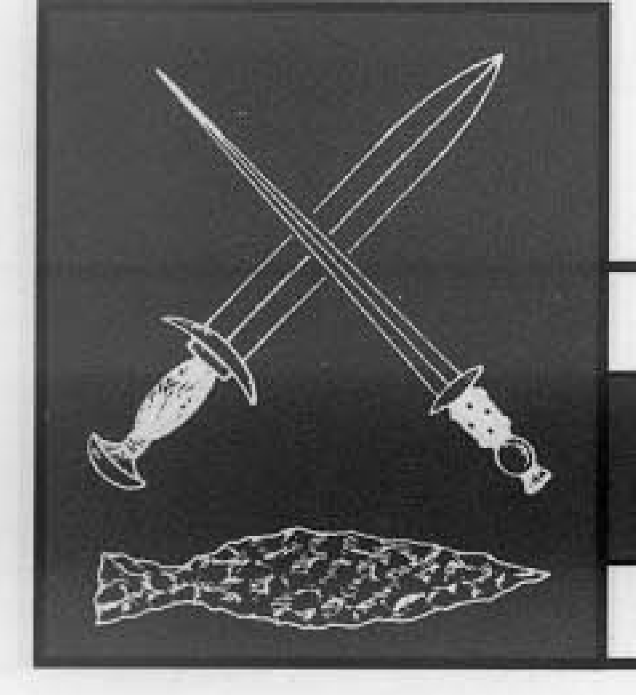
Harpon

Le harpon est une arme pour la chasse qui, si on y est contraint, peut servir à se défendre. Il était développé chez les hommes des premiers âges pour chasser les mammifères marins et les grands poissons.

Les premiers harpons étaient simplement des bâtons pointus. Plus tard, ils ont pris la forme de bâtons avec une pointe aiguisée en corne ou en os. Il y avait souvent des crochets taillés dans les pointes pour augmenter les dégâts et pour maintenir le harpon en place dans la chair de la bête. La pointe était alors ajustée ou attachée à l'extrémité du bâton, fixé par du tendon animal.

Les pointes de harpon en métal se sont développées plus tard, la plupart possédant des extrémités pointues ou barbelées. Ces pointes se détachent en général du bâton, mais elles sont reliées au lanceur par une corde attachée entre la pointe et les barbelés.

Quand un chasseur lance le harpon et touche un animal, il suit la victime de son mieux, déroulant autant de corde que nécessaire, jusqu'à ce que la bête se fatigue et meure.



Certaines créatures peuvent avoir une intelligence suffisante pour essayer de se libérer du harpon. Si la cible a une Intelligence de 2 ou plus et qu'elle dispose de quelques moyens pour déloger le crochet ou pour briser la ligne, il lui est permis de faire un jet de sauvegarde contre le Poison. La réussite signifie que la victime est libérée. L'échec signifie que le harpon est toujours attaché, que la victime subit un autre point de dégâts et qu'elle est rapprochée de 3 m du lanceur de harpon. La victime n'est tirée vers le lanceur qu'avec une tentative concentrée et si la victime est d'une taille et d'un poids qui le rendent possible (c'est-à-dire qu'une baleine harponnée ne peut pas être traînée par un guerrier avec une Force de 13).

Certaines tribus primitives de la jungle se servent traditionnellement de harpons pour chasser le sanglier sauvage. Les kuo-toa, les hommes-poisson souterrains aquatiques préfèrent le harpon avec le plus de barbelés tordus possible.

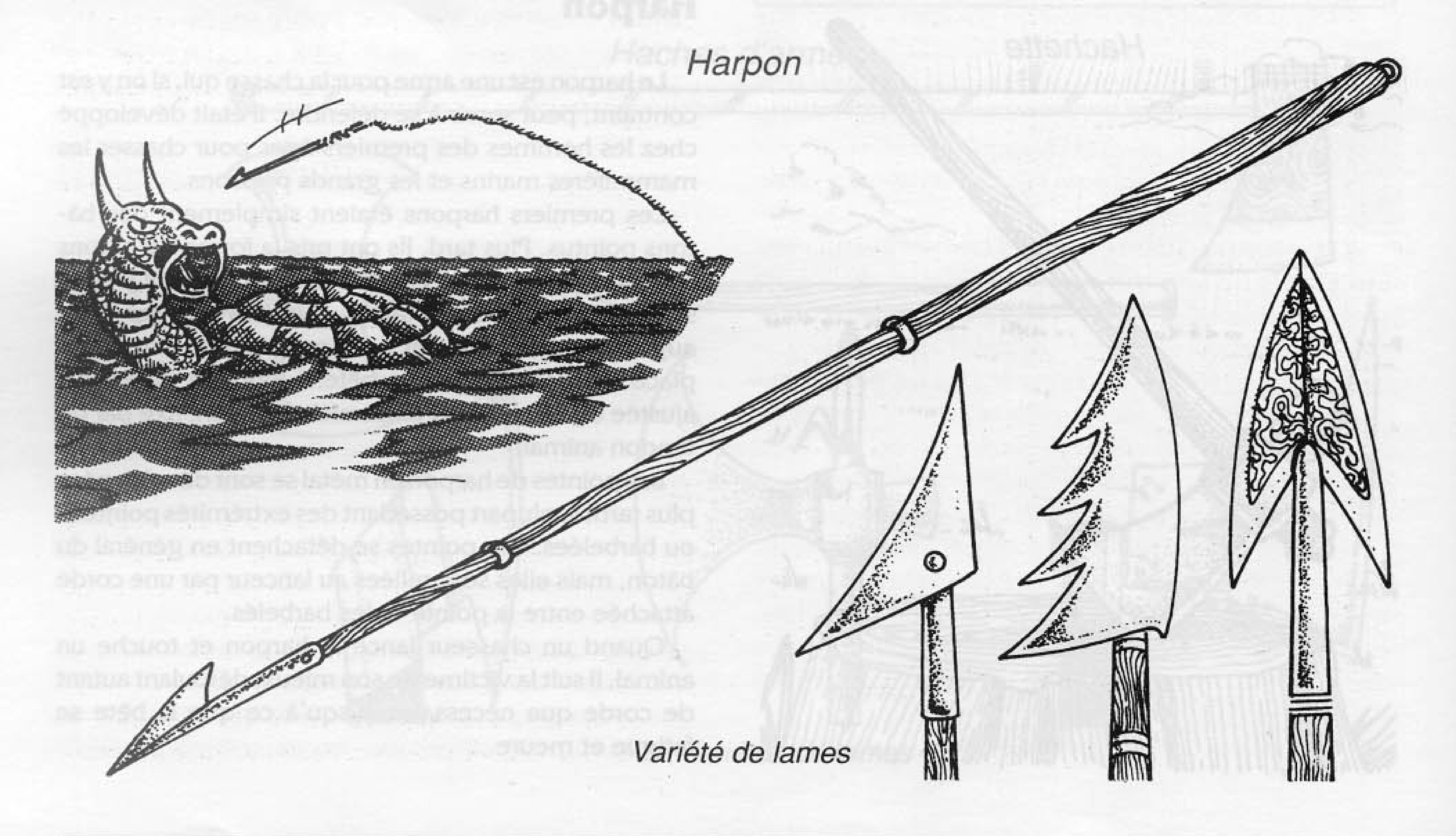
Les harpons peuvent être utilisés à une ou deux mains, et cela ne change rien au facteur de vitesse de s'en servir d'une façon ou d'une autre. C'est un avantage certain. D'un autre côté, le harpon a une faible portée de jet et son potentiel de dégâts est moindre lorsqu'on s'en sert à une main, comme c'est le cas pour l'épée bâtarde. Le harpon est une arme répandue dans les zones côtières, mais sa fonction principale n'est pas d'être une arme contre un adversaire intelligent.

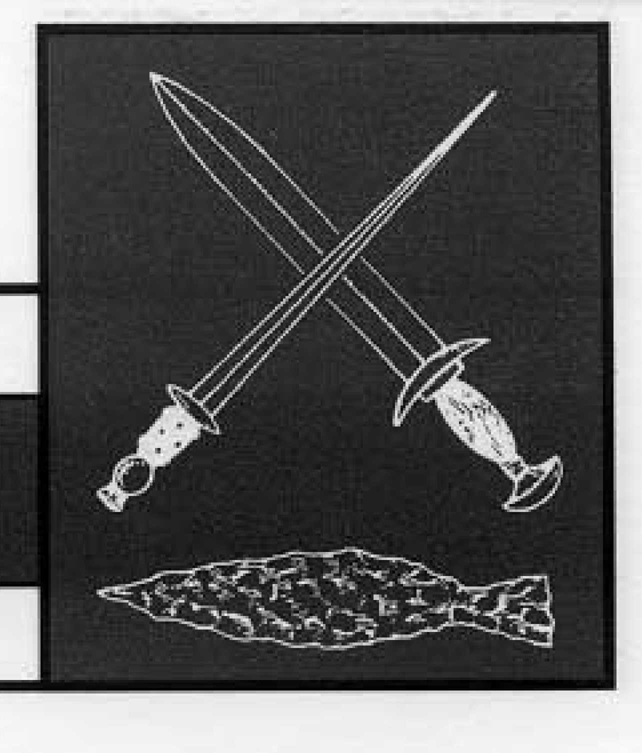
Les aventuriers sur des navires peuvent faire l'expérience d'installer des harpons sur des balistes pour les lancer, si le MD le permet. Cela peut être particulièrement pratique si les PJ sont à la chasse d'une créature des mers qu'ils doivent ramener au port.

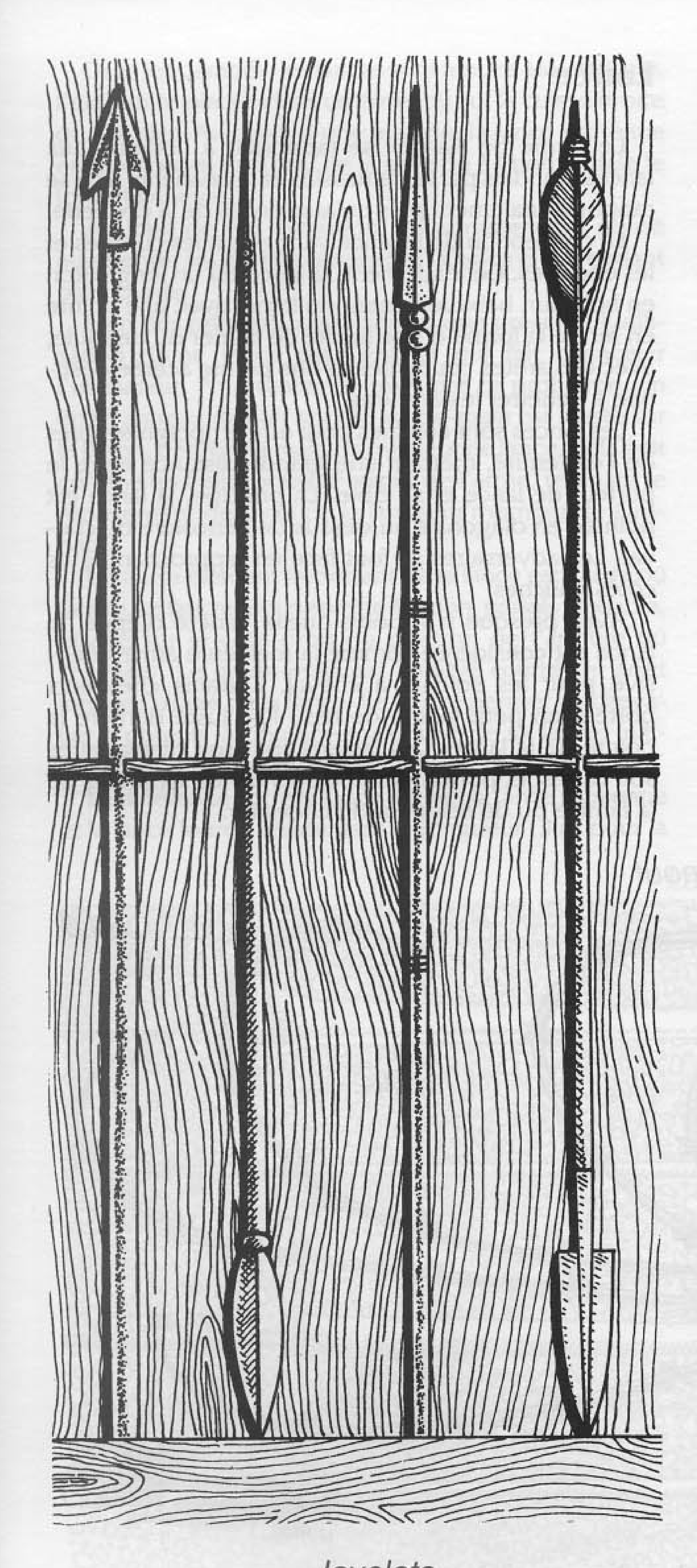
Javelot

Les javelots sont classés en lances légères, adaptées pour le combat de mêlée ou de projectiles, utilisables à cheval ou à pied. Cette arme existe depuis les premiers âges de l'homme. La pointe du javelot n'est pas très large, et elle a en général la forme d'une feuille ou d'une ogive. Les pointes de javelots peuvent avoir des barbelés.

Le javelot n'a qu'une faible popularité en tant qu'arme de guerre, bien qu'il soit souvent utilisé pour les besoins de la chasse. Les javelots servent aussi d'arme de cérémonie des gardes du corps dans les nations civilisées. On donne souvent des javelots aux hallebardiers.






Javelots

Le jet du javelot est une épreuve courante des jeux sportifs des civilisations antiques.

Les javelots peuvent être utilisés à une ou à deux mains, et, comme pour le harpon, il n'y a pas de différence dans le facteur de vitesse entre les deux styles. Le javelot possède une portée de jet correcte, certainement meilleure que celle de la lance, avec un potentiel de dégât comparable. Comme le harpon, le javelot donne à l'aventurier l'avantage d'une arme qui peut être utilisée avec efficacité soit comme arme de mêlée, soit comme arme de jet.

Un grand nombre d'elfes noirs portent des javelots, qui sont enduits du même poison dont ils se servent sur les carreaux d'arbalètes. Les kobolds aussi se servent de javelots, car toute arme qui inflige des dégâts à longue distance est adoptée par cette race lâche. Les races évoluées d'hommes-lézard sont aussi des utilisateurs de javelots.

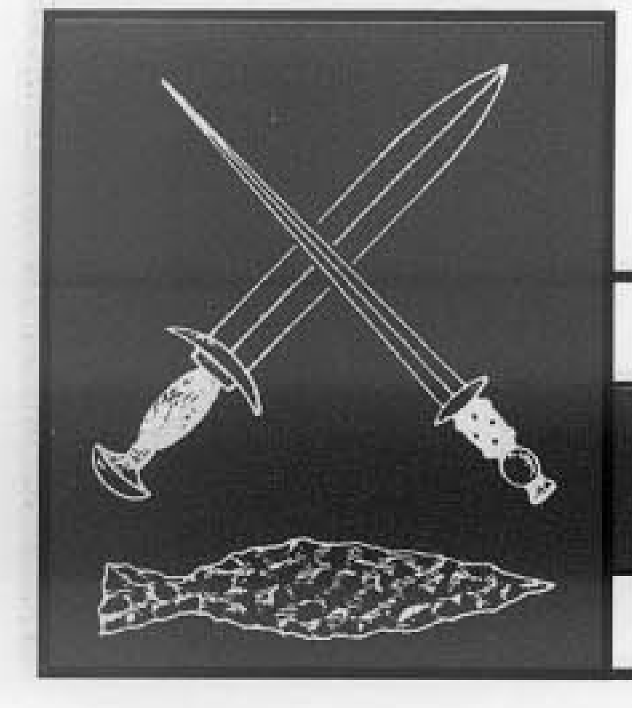
Knout

Le knout est un fouet court composé de plusieurs queues ou lanières de cuir. Chaque lanière est pourvue de barbelés métalliques, de verre brisé ou d'autres fragments acérés, qui sont attachés sur la longueur. Un objet qui y ressemble est le chat-à-neuf-queues, un fouet à neuf lanières avec des nœuds faits dans chaque lanière.

Le knout n'est pas plus une arme qu'un moyen d'infliger une grande douleur. Encore qu'il cause des dégâts et qu'il peut être utilisé comme arme.

Les seules créatures connues pour manier des knouts avec une espèce de compétence sont les Tanar'ri Balor, les habitants chaotiques mauvais des Abysses. Cela peut donner une certaine idée du type de créature qui manie un tel instrument.

«Un knout ? Pourquoi est-ce qu'un aventurier qui se respecte en voudrait un ? Ces objets redoutables sont plus associés à la torture qu'au combat. Personne ne sourcille quand un aventurier arrive en ville avec une épée ; un homme se doit de se protéger, et, les temps étant ce qu'ils sont, personne ne reprochera le droit que prend un aventurier à porter une épée. Mais porter un knout indiquera plutôt une personne adepte de quelque déité cruelle, tortionnaire, ou au moins mauvaise. Tout aventurier avec une parcelle de décence évitera le



knout et prendra quelque chose qui sortira un ennemi de sa misère, pas qui la prolongera !»

— Strang de Tempus

«Comme c'est étrange. Personnellement, je trouve que le knout est d'une grande valeur dans les cérémonies cultuelles. Il est aussi très motivant.»

— Leeahn, Prêtresse de Loviatar, Dame de Douleur

Le knout est vraiment un monument élevé à la capacité que possède l'homme à infliger la souffrance. Lorsqu'un knout touche une victime, les lanières s'enroulent autour du torse et des membres, et les barbelés s'enfoncent dans la chair. Le tortionnaire tire alors sur le knout, déchirant encore plus la peau de la victime. Dans la Rome antique, certains soldats étaient entraînés au knout pour infliger le plus de douleur possible sans tuer la victime. Les citoyens romains étaient dispensés du knout, alors que les gens du peuple ne l'étaient pas.

Lance

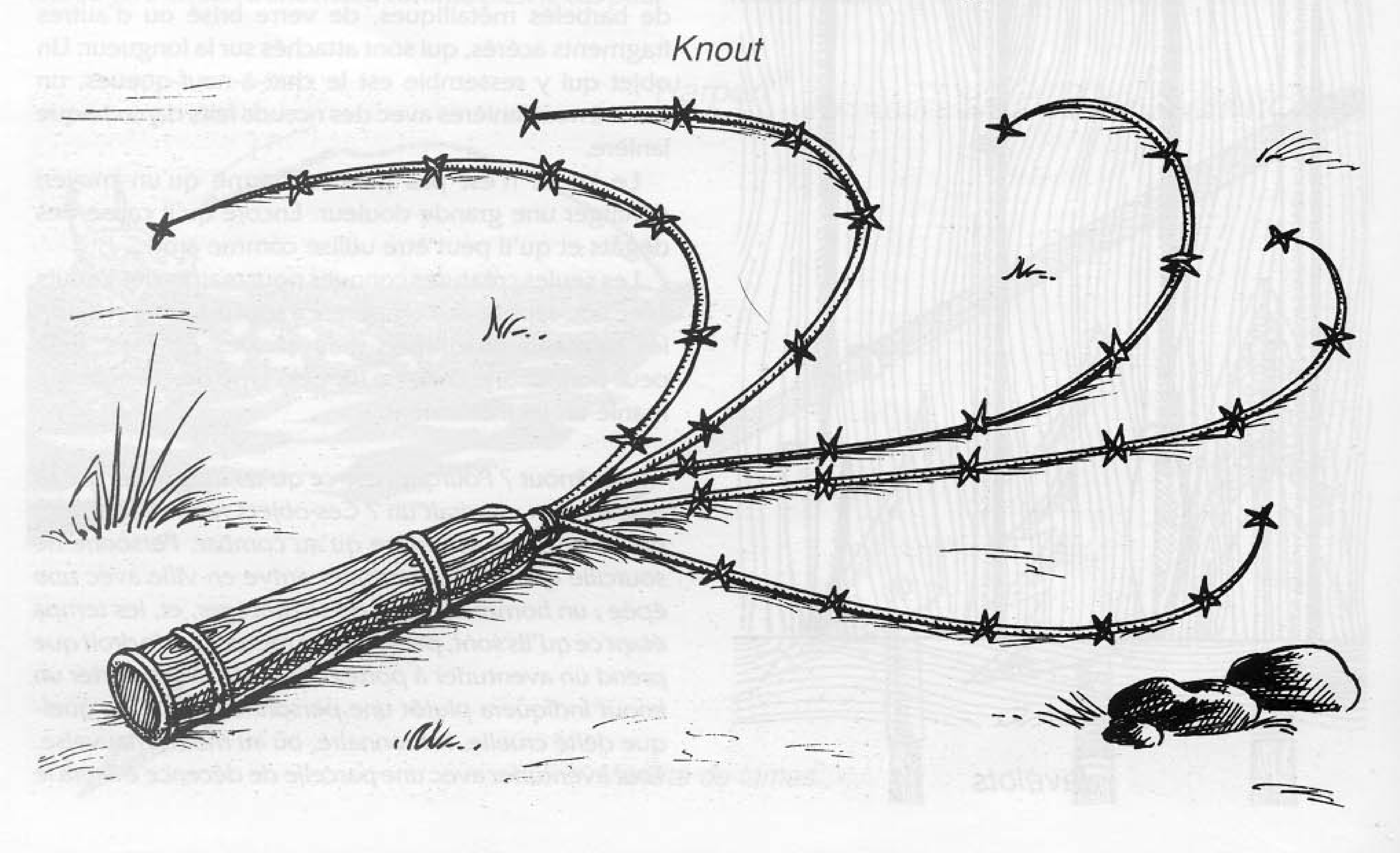
Le terme de «lance» se rapportait à l'origine aux lances brandies par les fantassins et la cavalerie. Il ne se rapporte finalement plus qu'aux lances de la cavalerie.

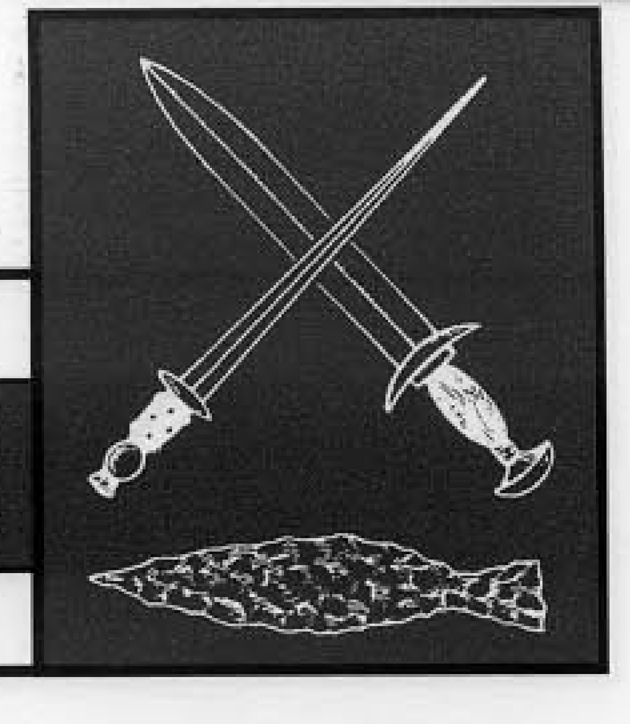
La conception de la lance varie selon les cultures et les époques. Généralement, la lance est un long bâton en bois dur, habituellement du frêne, avec une pointe en fer de la forme d'une feuille de laurier ou de saule, avec des arêtes coupantes et une pointe acérée destinée à pénétrer les armures.

Les lances sont conçues pour être empoignées près de l'extrémité, mettant une grande distance entre le porteur de lance et sa cible. En principe, la lance est pointée en diagonale au-dessus de l'encolure du cheval. Les adversaires se font face en rapprochant leurs côtés gauches.

Avec presque n'importe quelle variété d'épée, la lance est considérée comme la meilleure arme offensive pour les soldats à cheval. Certains chevaliers portent un petit fanion de tissu fixé juste derrière la pointe de la lance. Ces fanions sont soit triangulaires soit carrés, et portent les couleurs ou les symboles de la famille ou du seigneur du chevalier.

Knout





Dans les parades, les lances sont tenues à la verticale, l'extrémité placée dans un étrier ou sur la cuisse droite du cavalier. Au cours d'une marche, la lance est tenue en travers des épaules, de la selle ou à l'horizontale le long du cheval.

Au long de son évolution, les armuriers ont pensé augmenter les dégâts causés par la lance en la rendant plus lourde.

L'un des principaux problèmes que présente l'utilisation d'une lance est l'impact qui fait chanceler l'utilisateur. Pour tenter de résoudre ce problème, un épais anneau de cuir appelé *garde-main* est ajusté sur le bâton, derrière la main du manieur de lance. Cela agit comme un frein contre le retour de l'arme, retenant le mouvement de recul de la lance au moment de l'impact.

Un autre élément important de la lance est l'arrêt ou *faucre*. Le faucre est une petite fixation, parfois repliable, placée sur le côté droit du plastron de l'armure du chevalier. Le garde-main est appuyé contre cet arrêt lors de l'usage de la lance. Le faucre permet au chevalier d'obtenir la poussée maximale de sa lance, infligeant les plus grands dégâts.

La différence entre la lance légère, la lance moyenne et la lance lourde réside dans la longueur (3 m pour la lance légère, 3,60 m pour la lance moyenne et 4,20 m pour la lance lourde) et dans le poids (2,5 kg, 5 kg et 7,5 kg respectivement pour la lance légère, la moyenne et la lourde).

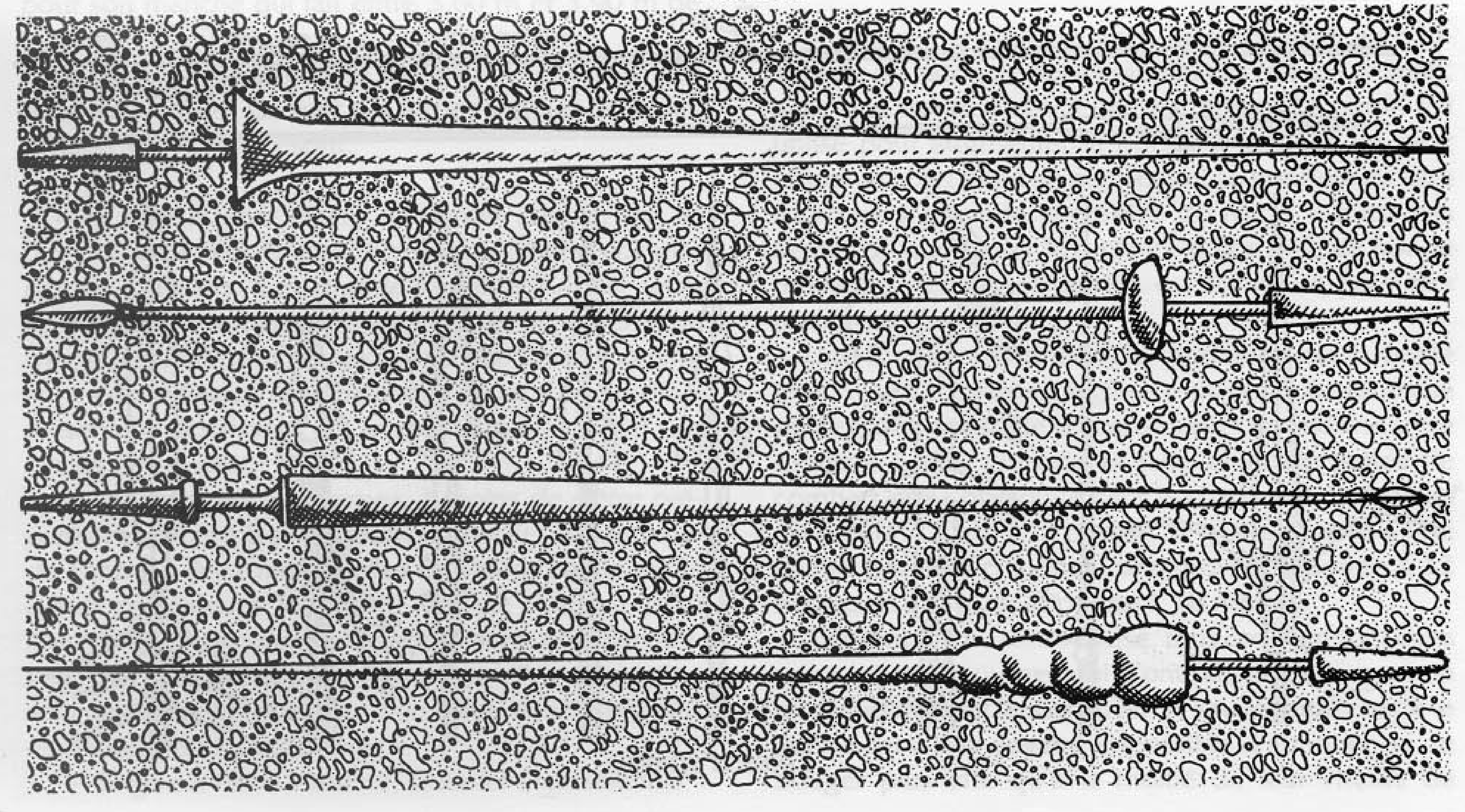
Chaque type de lance ne peut être utilisé que si le cavalier est sur un cheval de type correspondant ou plus grand. De fait, un chevalier sur un cheval de bataille lourd peut utiliser n'importe quelle lance, alors que l'éclaireur sur un cheval de bataille léger se contente de la lance légère.

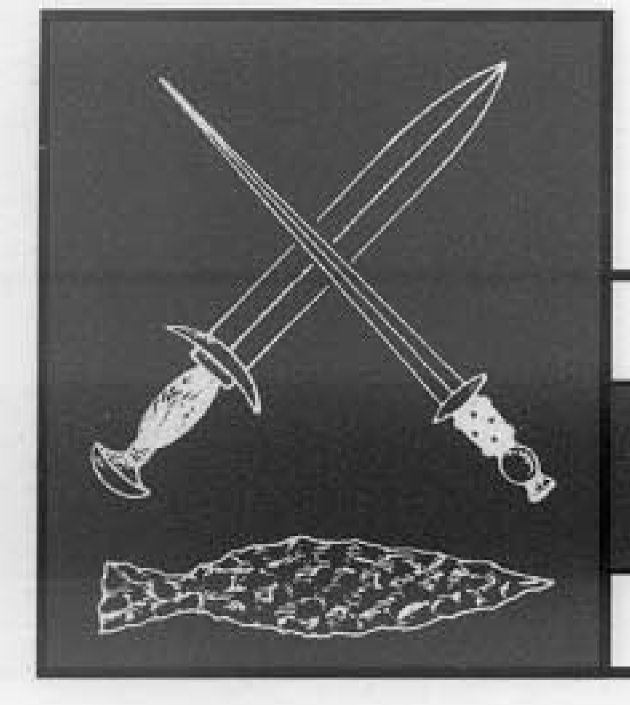
Lance de joute

Les lances de joute, utilisées dans les «joutes de paix», sont les lances les plus lourdes, pesant 10 kg et mesurant au moins 4 m en longueur. Ces lances sont équipées d'une pointe à trois dents pour ne pas pénétrer l'armure. Les dents sont des protubérances courtes et émoussées qui émergent de la pièce composant la pointe, par opposition à une pointe acérée. Cette lance est aussi connue sous le nom de «lance de courtoisie». Dans un tournoi, ou joute de guerre, la pointe est émoussée, *mornée*, et peut en fait provoquer des accidents mortels.

Les locathah qui montent des anguilles géantes se servent de lances légères.


Lances





«Les lances légères peuvent servir d'arme d'hast pour les aventuriers qui n'apprécient pas le combat à dos de cheval, et qui préfèrent rencontrer l'ennemi à pied. Il peut être malaisé de se servir d'une lance lourde en forêt, ce qui fait de la lance moyenne un bon compromis entre les deux.

«Les lances sont des armes qui sont d'un meilleur usage lorsqu'on est à cheval. Si elles sont utilisées du dos d'une monture en train de charger, elles infligent des dégâts doubles.

«Rien n'est plus impressionnant qu'un chevalier en selle, qui pointe sa lance en chargeant un dragon. De telles visions sont devenues légendaires et aucun combattant à cheval de valeur ne saurait se retrouver sans sa lance, surtout pas un paladin. Je sais que j'ai la mienne !»

— Maura Petit-Bois, Paladin

On peut retrouver l'histoire de la lance au Moyen-Orient, et elle était largement utilisée par les cavaliers gréco-romains.

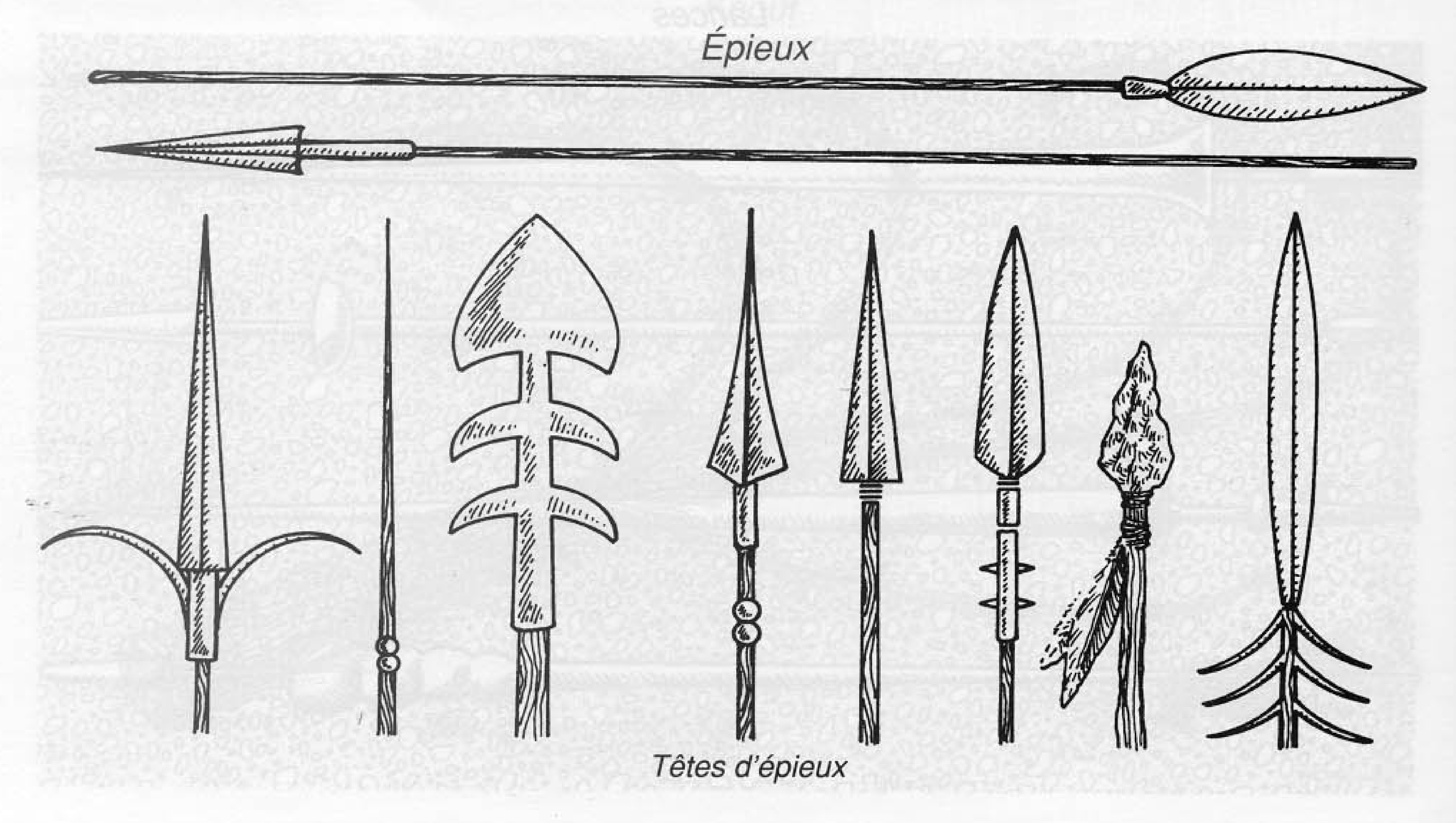
Bien qu'on la trouvait dépassée en 1600, après l'avènement des armes à feu, les lances étaient toujours d'usage dans la cavalerie légère jusqu'au XIXe siècle, avec de nombreuses armées européennes qui maintenaient l'usage de la lance au cours de la Guerre Civile en Russie et de la Première Guerre Mondiale. Les deux usages les plus connus de la lance au XXe siècle ont été les charges des lanciers polonais contre l'armée allemande en 1939, et les charges italiennes contre les russes en 1942.

Lance de fantassin ou Épieu

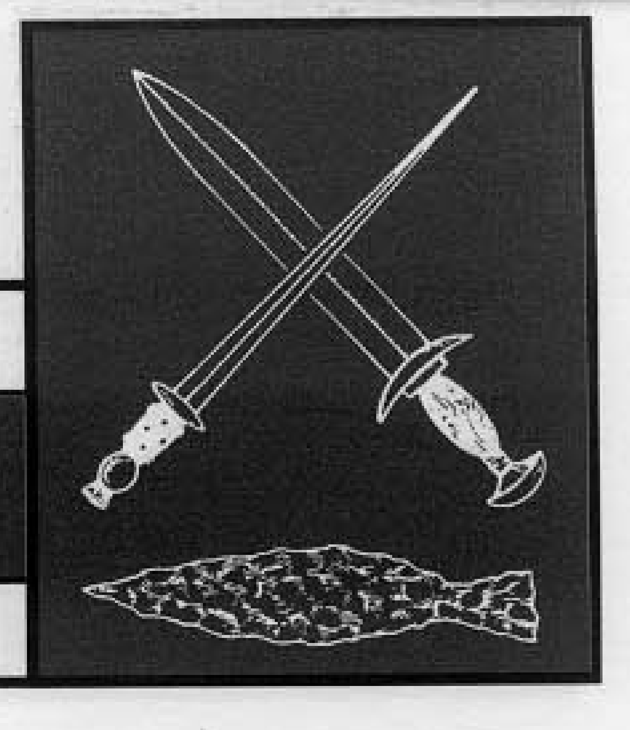
Parmi les armes les plus anciennes de l'homme, qui remontent aux périodes primitives, les premières lances de fantassin, ou *épieux* pour éviter de les confondre avec les lances de cavalier, n'étaient que de simples bâtons ou baguettes en bois aiguisés à l'une des extrémités. Lorsque le feu a été découvert et maîtrisé, les pointes d'épieux ont été durcies en les carbonisant. Comme l'homme devint de plus en compétent dans l'utilisation d'outils, les épieux étaient soit équipés d'une tête en pierre ou d'une pointe renforcée par des éclats de pierre ou d'os.

Lorsque l'homme a maîtrisé les métaux, les têtes d'épieux ont été faites en fer et en acier. Parvenus à cette fin, les armuriers ont commencé à expérimenter différents types de têtes d'épieux, pour arriver au

Épieux



Têtes d'épieux



développement de certaines armes d'hast telles que l'esponton.

Les manches des épieux sont en général faits en bois d'if ou de frêne, car ces bois sont à la fois souples et résistants. Les manches font entre 1,50 m et 3,30 m de longueur. Dans la mêlée, les épieux peuvent être utilisés à une ou à deux mains, avec plus de dégâts infligés dans le cas du second mode d'utilisation. Les épeiux de 3 m ou plus ne peuvent pas être maniées à une main.

Bien que les épieux soient normalement utilisés d'estoc, ils peuvent aussi être lancés. Il existe des dispositifs spéciaux pour projeter les épieux. Ces dispositifs sont des pièces en bois, en corne ou en os de formes diverses, avec des crochets, des creux ou des rainures destinées à loger l'extrémité de la lance. Si l'on se sert de l'un de ces propulseurs, la portée de tir de l'épieu est doublée. Le coût d'un propulseur est d'une pièce d'or. Le propulseur pèse 1 kg.

Un personnage qui brandit un épieu gagne un bonus d'attaque pour grande Dextérité et un bonus aux dégâts pour grande Force.

Lance d'armes

Une lance d'armes ressemble à un épieu normal, sauf pour son manche qui fait entre 3,60 m et 3,90 m de longueur, et qu'elle ne peut pas être projetée.

Les orques et les ogres se servent souvent de lances dans les batailles. Ce sont des armes simples pour des créatures simples d'esprit.

«Les épieux sont d'une utilisation souple, car ils peuvent être utilisés aussi bien par les fantassins que par les cavaliers. Les premiers peuvent ficher leurs épieux dans le sol, en espérant empaler un ennemi qui charge. Les fantassins peuvent se servir d'épieux comme armes de mêlée ou comme armes de jet. Les cavaliers se servent des épieux de la même manière que des lances de cavalier.

«Quant aux lances d'armes, à moins de s'être préparé à renoncer à la protection du bouclier et à se servir de l'arme à deux mains, elles ne valent pas la peine d'être préférées à l'épieu. Il faut de l'espace pour manier les lances d'armes correctement, elles ne peuvent pas être lancées, les dégâts qu'elles causent ne sont pas meilleurs que ceux d'un épieu, et elle sont plus lentes que leurs petits frères.»

— Seigneur Boris Vladimir, Guerrier Professionnel

Les épieux ont existé depuis l'ère paléolithique, il y a quelques 500.000 ans en arrière. Les cavaliers de 20.000 ans av. J.-C. ont commencé à s'en servir comme armes de jet, pourvus des dipositifs de projection décrits plus haut.

Les Grecs aimaient particulièrement avoir de grandes formations de porteurs d'épieux dans leurs armées.

Les Francs commençaient à produire ce que nous connaissons sous la forme d'épieux. Ces épieux avaient de longues lames en forme de feuilles et deux «ailes» triangulaires situées juste en-dessous du fer de lance. Ces ailes évitaient que l'épieu ne pénètre trop profondément dans une victime (et devienne donc plus difficile à retirer), et permettaient au porteur de parer plus facilement avec son arme.

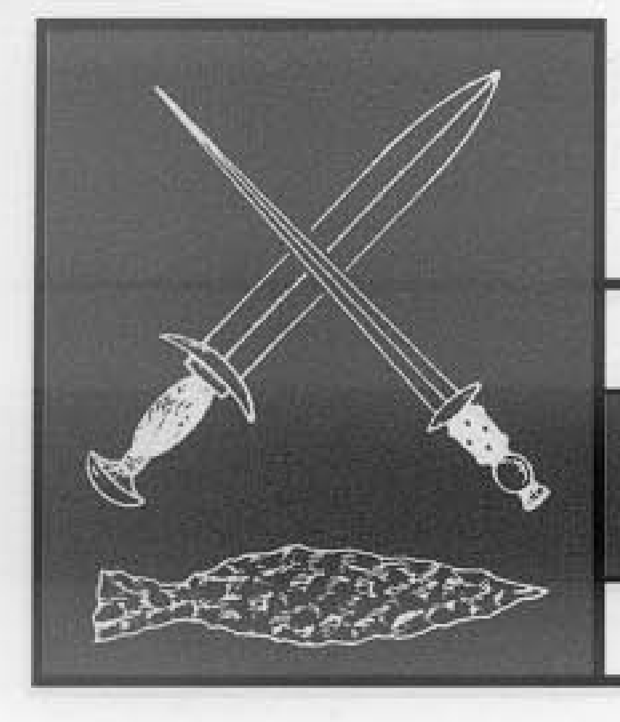
Au XIVe siècle, les épieux utilisés par les cavaliers ont évolué pour devenir les lances de cavalier. Les lances d'armes sont devenues les piques au XVe siècle.

Lance-pierre ou Fustibale

Improprement appelé lance-pierre, le fustibale consiste en un bâton de bois, entre 90 cm et 1,20 de long, avec une fronde fixée à une extrémité. Le bâton est utilisé pour augmenter la portée à laquelle on peut lancer un objet lourd en permettant au frondeur de faire tournoyer la fronde avec plus de force. Il n'est pas destiné à augmenter la distance d'une bille de fronde moyenne. En fait, sa portée est inférieure pour des pierres ou des billes.

Une forme optionnelle de munitions est la boule puante, un récipient en argile rempli de soufre embrasé ou de chaux-vive. Elle est considérée comme une arme similaire à une grenade et fait l'objet de règles de combats que l'on trouve dans le chapitre 9 du *Manuel du Joueur*. Quant à la portée, la boule puante a une courte portée à 6 mètres, une moyenne portée à 12 mètres et une longue portée à 18 mètres.

Si une boule puante se brise, tous ceux qui sont dans un rayon de 12 mètres qui n'ont pas quitté la zone en un round doivent lancer un jet de sauvegarde contre le Poison ou il leur devient impossible d'attaquer ou de bouger plus vite qu'à la moitié de leur vitesse de



déplacement. Ceux qui ont réussi leur jet de sauvegarde attaquent avec une pénalité de -2 due à la nausée et aux yeux qui pleurent. Les effets durent aussi longtemps que le sujet reste dans la zone et dure ensuite encore pendant 1d4 round.

Le nuage pestilentiel dure pendant 1d3+1 rounds, puis il se dissipe. En option, les boules puantes dans les cadres souterrains peuvent dégager des nuages qui durent 1d6+1 rounds, de par le manque d'aération.

De par la trajectoire que donne un fustibale à un projectile, il ne peut pas tirer sur des cibles à courte portée. Il a une portée moindre que la fronde et c'est une arme plus lente, mais le fustibale peut lancer un objet plus lourd.

«Quiconque acquiert un fustibale dans l'espoir de voir sa bille de fronde voler jusqu'au royaume voisin est bon pour recevoir un rude choc. L'arme n'est bonne que pour projeter de grandes charges à distance respectable. L'idée de la boule puante est peut-être le meilleur moyen de tirer le meilleur parti du fustibale. Une chose est sûre, vu comme les petites-gens aiment les frondes, vous en attraperez rarement en vous servant de cet objet !»

— Severian, Maître Bretteur


Fustibale

Lasso

Un lasso est une longueur de corde avec une boucle à une extrémité, retenue par un nœud coulant qui permet de resserrer la boucle. Le lanceur fait tournoyer le lasso et lance la boucle sur la cible visée. S'il touche, le lasso entoure la victime, la fait tomber, l'immobilise, l'étrangle, etc. Le lanceur doit préciser exactement ce qu'il veut accomplir avec le lasso avant de faire son jet d'attaque.

Un toucher réussi ne cause aucun dégât à la cible, mais un dégât accidentel peut résulter de certaines actions accomplies avec le lasso, comme de faire tomber quelqu'un ou d'étrangler une victime.

Les nombreuses manœuvres qui peuvent être exécutées avec un lasso sont décrites dans le chapitre sur les Équipements du *Manuel Complet du Guerrier.*

Un lassso peut être coupé par 2 points de dégâts par coupure. La Force d'une victime peut briser un lasso, en se servant du jet Barreaux & Herses du personnage. Un seul jet peut être fait pour un seul lasso à la fois.

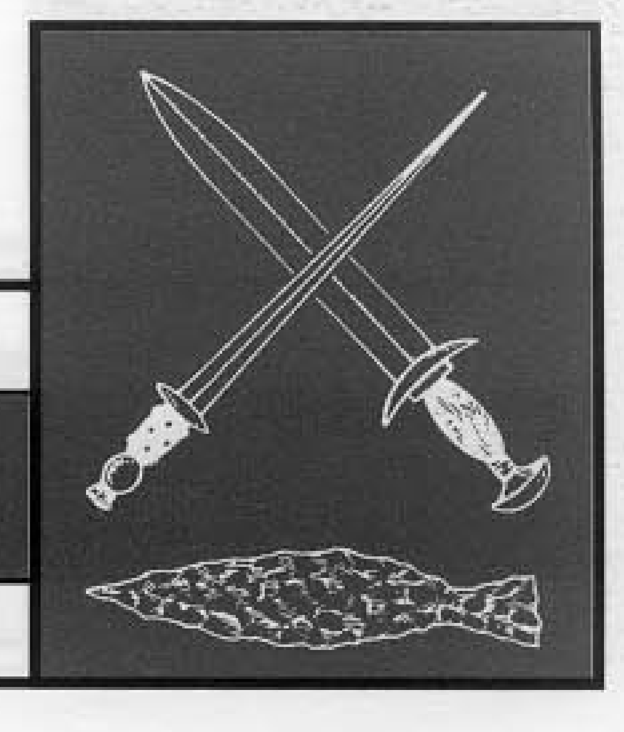
Un autre nom donné au lasso est *lariat.* Les personnages peuvent prendre le lasso comme compétence martiale mais ils devraient se souvenir que dans les compétences diverses, l'Utilisation des Cordes donne un bonus de +2 pour toucher avec un lasso.

«Lasso ? C'est quelle espèce d'arme héroïque, un lasso ? Que va faire le guerrier ? Attacher sa victime et la faire mourir de honte ? Bah ! Si un combattant est assez adroit pour se servir d'une longueur de corde de chanvre, laissez-lui apprendre Utilisation des Cordes. Ainsi, non seulement il a plus de chance de toucher une victime avec un lasso que s'il avait une compétence martiale avec le lasso, mais l'aventurier va aussi découvrir beaucoup d'autres manœuvres, plutôt que de perdre son temps à vouloir devenir expert dans l'art de lancer de ridicules boucles de corde ! Ah, les lassos, vraiment !»

— Kedar le Noir, Seigneur Combattant de Adauntlynn

Main-Gauche

La main-gauche est une grande dague avec une garde recourbée. Comme la plupart des hommes d'épée se servent de leur main droite pour brandir une épée, cette dague est destinée à la main gauche, brandie



comme arme défensive lorsqu'un combattant utilise la technique du combat à deux armes. La main-gauche est aussi appelée «dague pour main gauche».

La lourde garde de la main-gauche est l'équivalent d'un gantelet en fer pour les besoins du combat au corps à corps.

La compétence des guerriers avec une main-gauche gagne un bonus de +1 pour toucher avec les manœuvres de désarmement et de parade. On peut trouver plus d'information sur les styles et les manœuvres de combat dans *Le Manuel Complet du Guerrier* au chapitre Règles de Combat.

«Une main-gauche cause les même dégâts qu'une dague normale, mais la première est spécialement destinée à la défense. Il est important de ne pas confondre la main-gauche avec la dague pour parer. Cette dernière est d'une conception différente, avec des quillons plus longs et parfois une triple lame. La dague pour parer a en plus une plus grande probabilité de briser l'arme d'un adversaire. La main-gauche offre une meilleure protection pour la main de l'utilisateur. En tous les cas, c'est un véritable spectacle de voir un combattant se servir d'une épée dans une main et d'une main-gauche dans l'autre.»

— Mendrill Demi-Elfe, Barde

Marteau de guerre

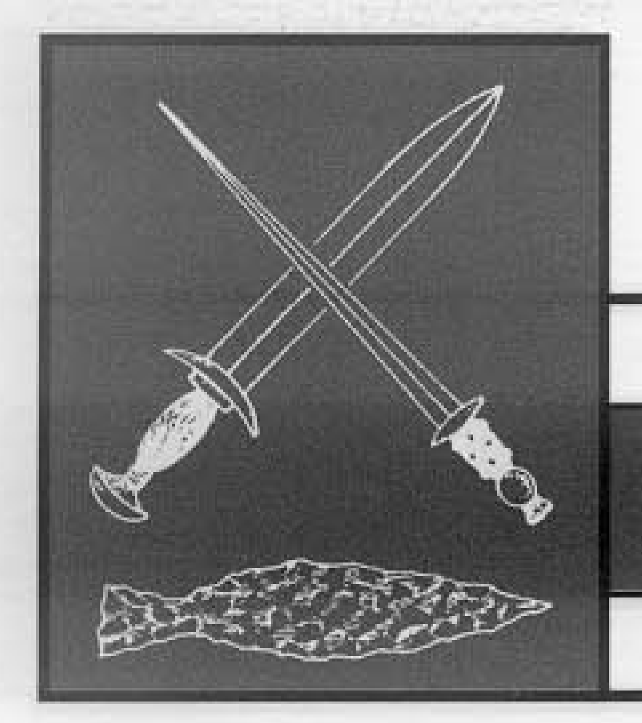
Les chevaliers montés ne peuvent pas se servir avec efficacité d'armes à long manche lorsqu'ils sont à cheval, et il en résulte qu'un certain nombre d'armes ont été équipées d'un manche plus court pour qu'elles puissent être brandies avec une seule main. Les masses et les fléaux en sont deux exemples déjà cités — le marteau de guerre en est un autre.

Le marteau de guerre de cavalier descend du marteau de lucerne. Il est entièrement fait en acier, avec des rondelles qui protègent et qui renforcent la poignée. Les rondelles sont de petits disques métalliques, souvent découpés dans des formes décoratives. Le manche fait environ 45 cm de long.

Les nains préfèrent les marteaux de guerre en tant qu'arme principale. On suppose qu'étant donné le talent des nains dans l'usage du marteau à des fins non-guerrières, le talent pour s'en servir comme arme de guerre s'est développé naturellement. Le marteau de guerre est une arme qui incarne la race naine : courte, coriace et carrée.

Certains marteaux de guerre sont équipés d'une pointe au sommet. Elle peut être utilisé comme une arme d'estoc et inflige 1d3 points de dégâts.


Main-Gauche



«Un marteau de guerre est une bonne arme de mêlée secondaire. Il inflige un peu plus de dégâts qu'une dague et peut être lancé presque aussi loin. L'arme est terrible contre les squelettes, mieux que les armes tranchantes. À la limite, le marteau de guerre peut aussi servir d'outil pour des choses comme enfoncer des gros clous. Un grand nombre de clercs qui ne peuvent utiliser d'armes tranchantes ont trouvé que le marteau était une alternative tout à fait acceptable.»

— Pandar Forgeur d'Or, Combattant Nain

Masse

La masse descend directement du gourdin de base, n'étant rien de plus qu'un gourdin en bois avec une tête en pierre ou en fer montée à l'une de ses extrémités. La conception de la tête varie ; certaines sont à pointes, d'autres ont des saillies et d'autres encore ont des protubérances pyramidales.

La masse a existé depuis que l'homme a su travailler le métal. Les premières masses étaient faites pour donner au manieur de gourdin plus de puissance à son mouvement.

Marteau de guerre



Les prêtres de haut niveau, les chevaliers et même des paladins peuvent avoir une masse personnalisée et ornée, qui servait à l'origine de symbole du rang occupé.

Comme la masse est une arme qui ne nécessite que très peu d'entraînement spécifique, c'est une arme appréciée des gobelins.

Masse de fantassin

Les masses de fantassin étaient à l'origine de lourdes matraques en bois, d'environ 75 cm de long et couvertes de clous en fer. Avec le temps, des têtes avec des saillies semblables à celles des masses de cavalier les ont remplacées. Cette masse est une arme à deux mains.

Il existe deux types différents de masses de fantassin : une arme d'urgence faite dans les matériaux qui se trouvent sous la main et assemblée par un forgeron, et les masses faites par les armuriers professionnels des troupes armées. Pour refléter la différence entre ces deux types de masses, la masse bricolée devrait avoir une pénalité de -1 aux jets d'attaque et de dégâts.

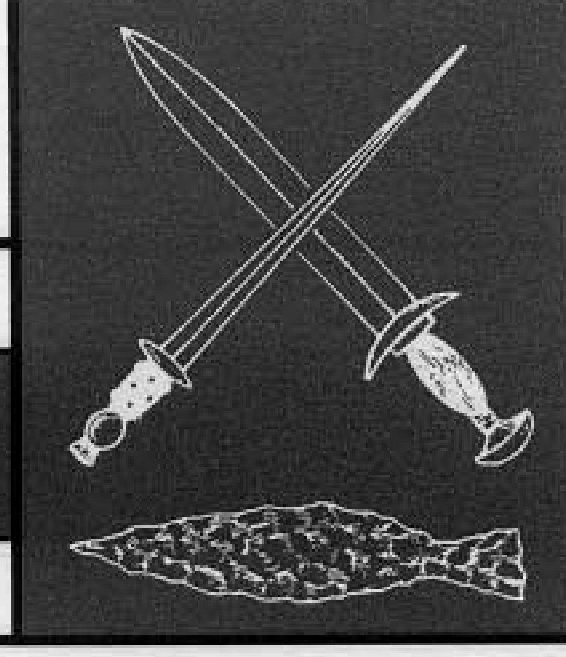
Les masses d'urgence, faites à la hâte, ont en général un manche en bois avec n'importe quel type de tête métallique ajustée au bout.

Masse de cavalier

Les premières masses de cavalier étaient composées d'un manche en bois d'environ 40 cm de long, avec une lanière en cuir pour le poignet au bout du manche pour empêcher l'arme de tomber, et une tête métallique. Avec le temps, les chevaliers ont préféré avoir des masses entièrement métalliques.

La masse de cavalier est devenue une arme importante pour le chevalier. Les chevaliers gardent en général une masse suspendue à un crochet sur le pommeau de la selle. Évidemment, un autre nom donné à la masse de cavalier est la masse de chevalier. Ce type de masse est une arme à une main.

«Les masses sont un pas en avant par rapport au gourdin de base, et ce sont de bonnes armes, surtout pour les prêtres qui ne peuvent pas utiliser d'armes tranchantes. Les aventuriers peuvent trouver que la masse de cavalier est en fait une bonne arme secondaire pour un fantassin, bien que l'inverse ne soit certainement pas vrai !



«Une masse est spécialement faite pour tout fracasser, surtout les heaumes et les armures.»
— Frère Maynard «Terreur des Heaumes»

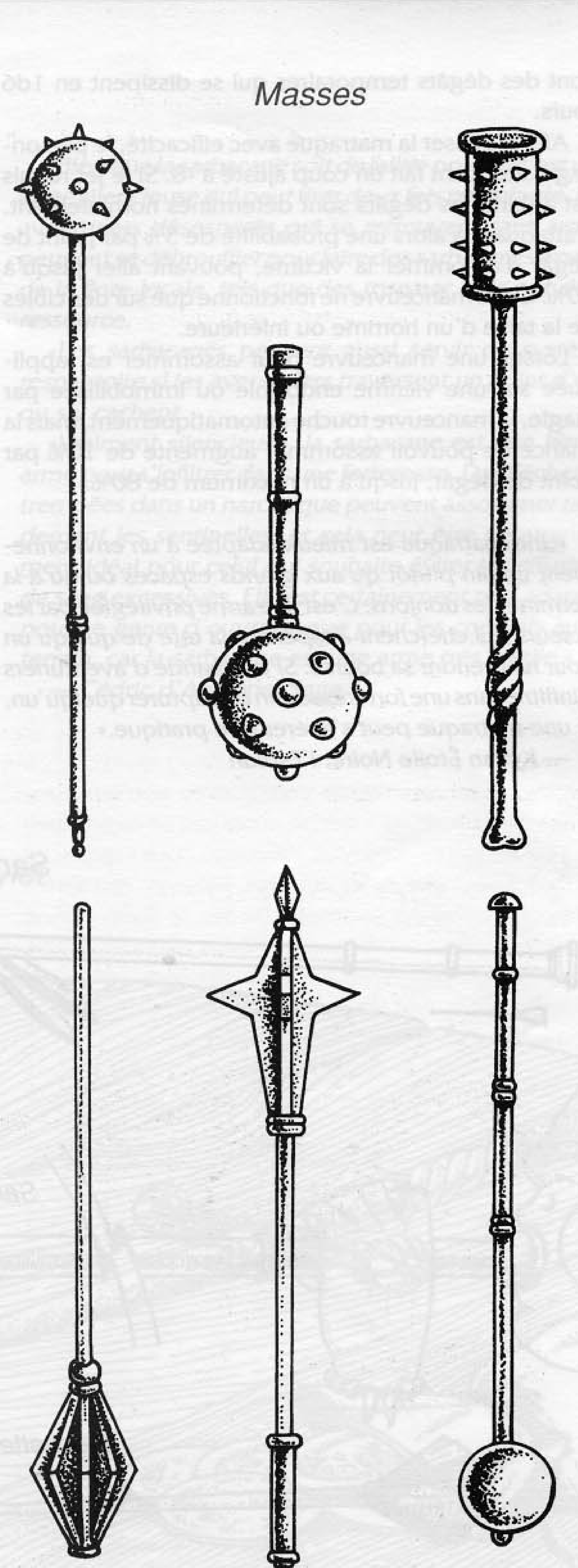
Les romains armaient leurs auxiliaires alliés de masses à tête de bronze, bien qu'eux-mêmes ne se soient jamais servis de masses.
Deux modèles de têtes de masse ont émergé avant le XIVe siècle. Le premier était une virole d'où s'étiraient des nœuds ou des pièces en forme de nœud, et le second était une tête de forme géométrique avec des ailettes (des saillies coniques ou en forme de diamant).
L'influence gothique du XIVe siècle avait rendu les masses plus décoratives, mode qui passait au XVIe siècle, lorsqu'on avait donné une forme plus militaire aux masses. Les masses de l'Europe de l'Est, surtout celles de Pologne et de Hongrie, avaient des têtes en forme d'oignons, une idée reprise des masses turques. Les masses étaient utilisées comme armes jusqu'au XVIIIe siècle.
Au Moyen Âge, s'armer d'une masse avait une signification parmi les nobles et les commandants armés. La masse devenait une arme priviligiée parmi les utilisateurs puissants ou illustres, et elle devenait aussi un symbole de pouvoir, de puissance et de renom. Ces masses avaient une forme ou un ornement qui rappellait celui qui la portait. De fait, le propriétaire d'une masse se faisait reconnaître comme étant une personne d'importance et d'un certain rang d'après le nombre de membrures ou de saillies sur la masse, qui indiquaient le statut du propriétaire.

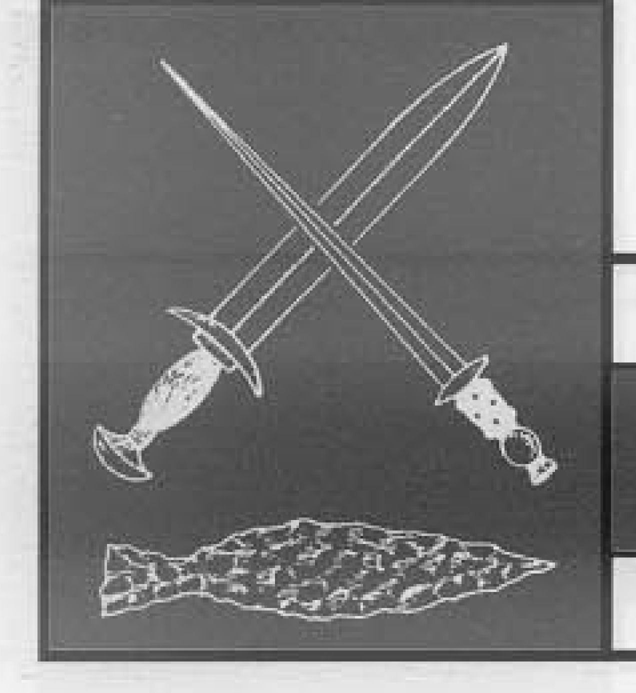
Matraque

La matraque est un petit sac en cuir rempli de sable, de plomb, de pièces ou d'autres matériaux lourds. Il est utilisé pour assommer une victime en silence en lui administrant un coup sur la tête ou derrière la nuque. De fait, la matraque n'a pas d'effet sur des cibles en armure. Si la matraque frappe une autre partie du corps, les dégâts sont réduits de moitié et il n'y a pas d'autre effet.

Sur les dégâts causés par l'attaque par matraque, 25% sont des dégâts physiques, et les 75% restants

Masses





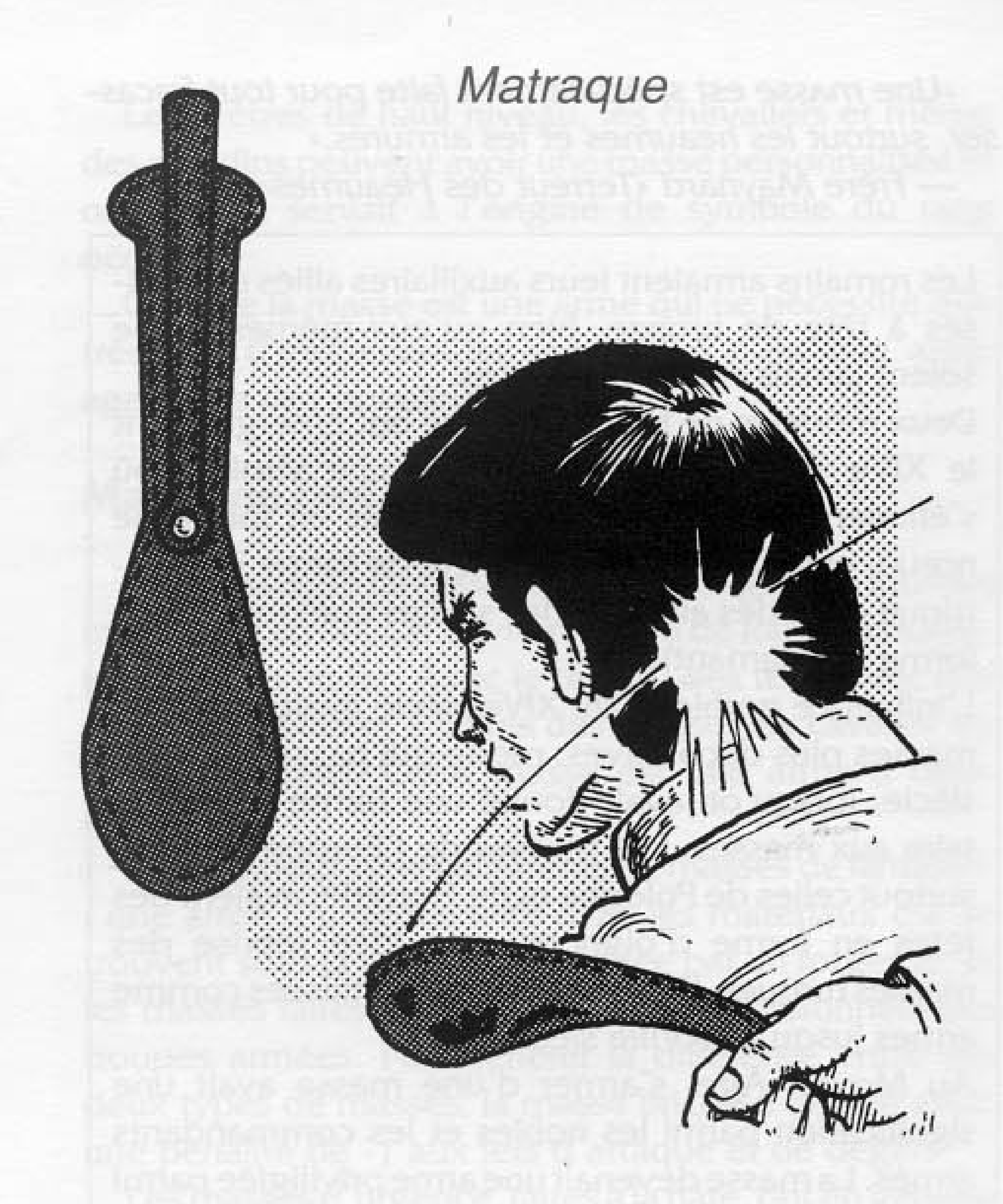
sont des dégâts temporaires qui se dissipent en 1d6 tours.

Afin d'utiliser la matraque avec efficacité, le personnage attaquant fait un coup ajusté à -8. Si le jet requis est atteint, les dégâts sont déterminés normalement. L'attaquant a alors une probabilité de 5% par point de dégât d'assommer la victime, pouvant aller jusqu'à 40%. Cette manœuvre ne fonctionne que sur des cibles de la taille d'un homme ou inférieure.

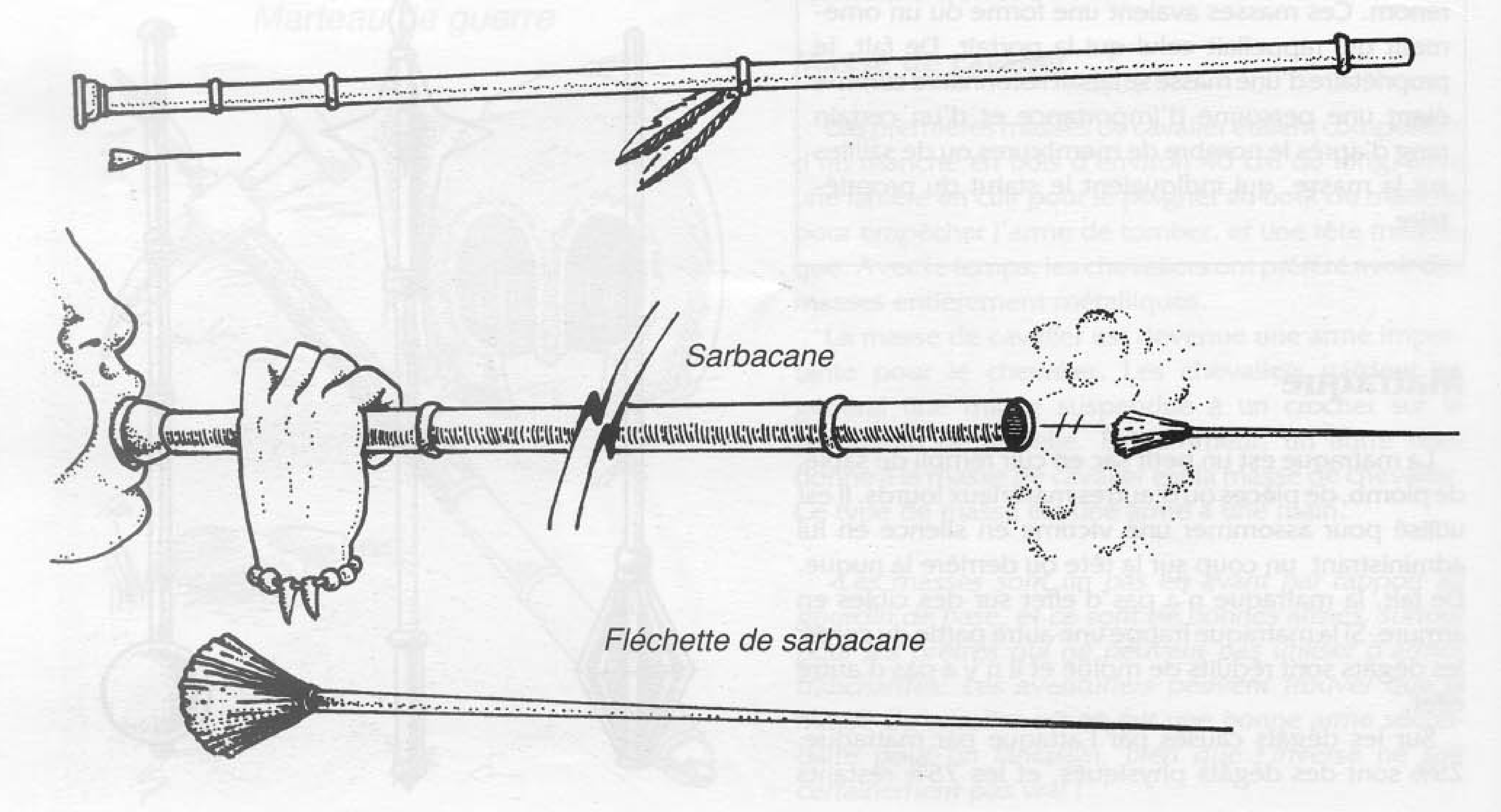
Lorsqu'une manœuvre pour assommer est appliquée sur une victime endormie ou immobilisée par magie, la manœuvre touche automatiquement, mais la chance de pouvoir assommer augmente de 10% par point de dégât, jusqu'à un maximum de 80%.

«Une matraque est mieux adaptée à un environnement urbain plutôt qu'aux grands espaces ou qu'à la vermine des donjons. C'est une arme privilégiée par les voleurs qui cherchent à taper sur la tête de quelqu'un pour lui prendre sa bourse. Si une bande d'aventuriers s'infiltre dans une forteresse afin de capturer quelqu'un, là une matraque peut s'avérer être pratique.»
— Kyrian Étoile Noire, l'Espion

Matraque

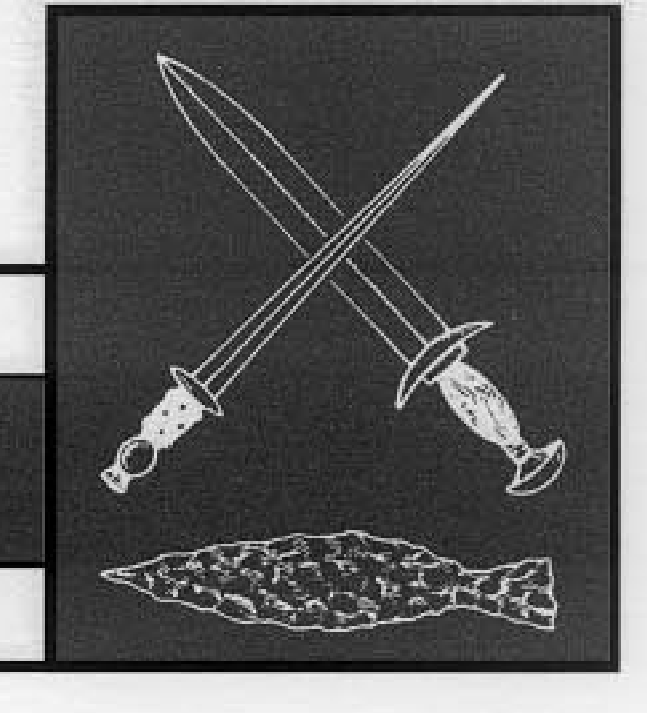


Sarbacane



Sarbacane

Fléchette de sarbacane



Sarbacane

Les sarbacanes sont de longs tubes creux, faits en bois ou en métal, dont la longueur varie entre 1,20 m et 2,10 m. On s'en sert pour tirer des fléchettes, des aiguilles et des boulettes. Ces armes remontent à des âges primitifs, lorsqu'elles servaient surtout à chasser.

Les sarbacanes peuvent avoir joué un rôle dans l'invention des fusils, puisque la sarbacane démontre qu'il faut bloquer une extrémité du tube afin que la force de propulsion envoie le projectile dans la bonne direction.

Il existe toujours des tribus, surtout des peuples primitifs dans les cultures de la jungle tropicale, qui se servent de sarbacanes. Dans la plupart des cas, ces tribus ne sont pas évoluées en terme d'inventions, surtout en ce qui concerne les armes de guerre. Certaines tribus font usage de supports pour soutenir leurs sarbacanes. S'il se sert d'un support, le tireur obtient un bonus de +1 à ses jets d'attaque.

Les grippli sont connus pour se servir de sarbacanes en de rares occasions.

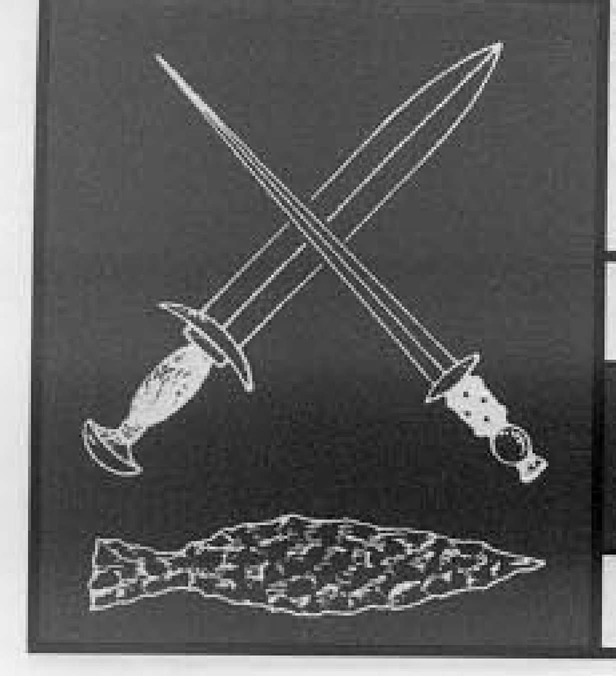
«Bien que la sarbacane soit de faible portée, c'est une arme silencieuse qui peut tirer deux fois par minute. Les aventuriers désespérés qui se retrouvent sans armes peuvent se débrouiller pour faire des sarbacanes à partir de la flore locale, tels que des roseaux, s'ils ont de la ressource.

«Les sarbacanes peuvent aussi servir de système respiratoire si les aventuriers traversent un point d'eau ou s'y cachent.

«Vraiment silencieuse, la sarbacane est une bonne arme pour s'infiltrer dans une forteresse. Des fléchettes trempées dans un narcotique peuvent assommer rapidement les sentinelles, et cela peut être un arrangement idéal pour celui qui souhaite éviter les effusions de sang excessives. Elle est certainement plus adaptée pour ce genre d'ouvrage que pour les combats sur le terrain, car la sarbacane est une arme très fragile.»

— Cédric d'Abalone, Sage

Stylet



Fléchettes de sarbacane : La fléchette de sarbacane est une petite flèche avec un tampon en coton ou en d'autres fibres de plante à la place de l'empennage. Cela accroît la pression du souffle de l'utilisateur. Les fibres forment un meilleur joint dans le tube, ce qui permet de rassembler plus de force à l'arrière. Une fléchette de sarbacane ne ressemble pas à une fléchette normale, et cette dernière ne peut pas être tirée d'une sarbacane.

Aiguilles : Les aiguilles sont parfois utilisées pour injecter un poison, souvent un poison paralysant comme le curare. Les aiguilles font moins de dégâts que les autres projectiles de sarbacanes, mais ce n'est pas un inconvénient, puisque leur fonction est de transmettre du poison à la cible, pas d'infliger de dégâts.

Boulettes de sarbacane : La plupart des boulettes de sarbacane sont en argile durcie, et sont utilisées pour la chasse. Un solide coup de boulette peut assommer un petit oiseau.

Stylet

Le stylet est une dague courte avec une lame robuste, triangulaire ou à quatre côtés qui se termine en une pointe acérée. Le stylet est conçu pour l'estoc, en particulier pour percer les armures, celles en cuir ou les cottes de mailles par exemple. De fait, le stylet donne à celui qui le manie un bonus de +2 aux attaques contre les armures de plates, les armures annelées, les cottes de mailles et toutes les formes d'armures de cuir. La plupart des stylets sont entièrement en acier.

Certaines cités, en dehors de celles impliquées dans une guerre, interdisent le port du stylet, car c'est une arme facile à dissimuler.

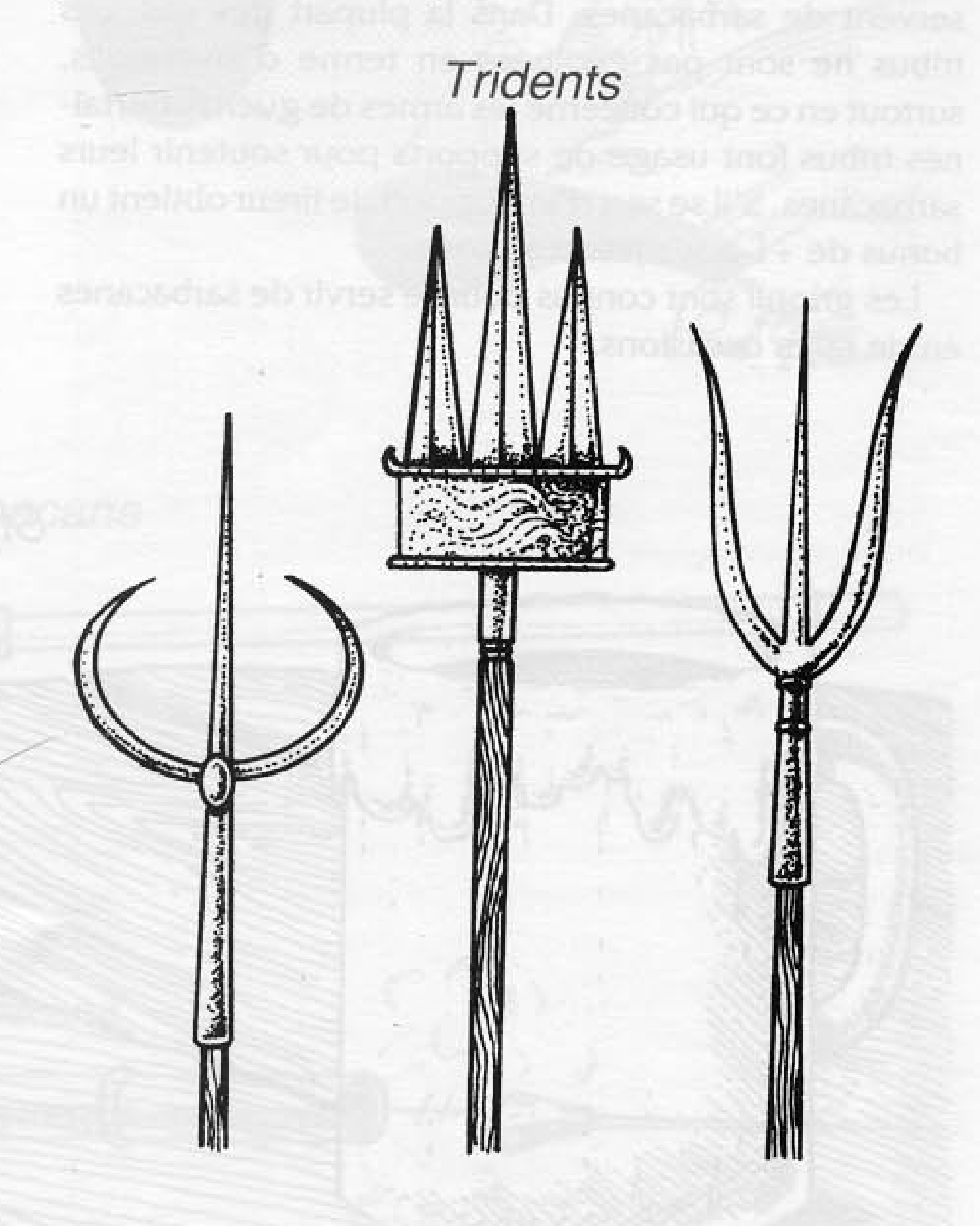
Les stylets sont assez étroits pour être dissimulés dans les cannes-épées ou même dans la poignée d'une grande épée, telles que l'épée longue, l'épée bâtarde ou l'épée à deux mains.

Trident

Un trident est un long bâton qui mesure entre 1,20 m et 2,40 m avec une fourche métallique à trois dents à une extrémité. Il ne sert pas d'arme dans les armées professionnelles, mais il a eu un usage limité au cours de guérillas paysannes. Le trident est normalement un outil utilisé pour la pêche, avec quelques usages limités comme outil agricole ou de chasse. C'est une arme à deux mains.

Plusieurs races aquatiques, commes les locathah, les hommes de mer, les sahuagin et les tritons se servent de tridents. Ils apprécient la souplesse d'utilisation du trident, puisqu'il est efficace à la fois comme outil de pêche et comme arme.

Tridents



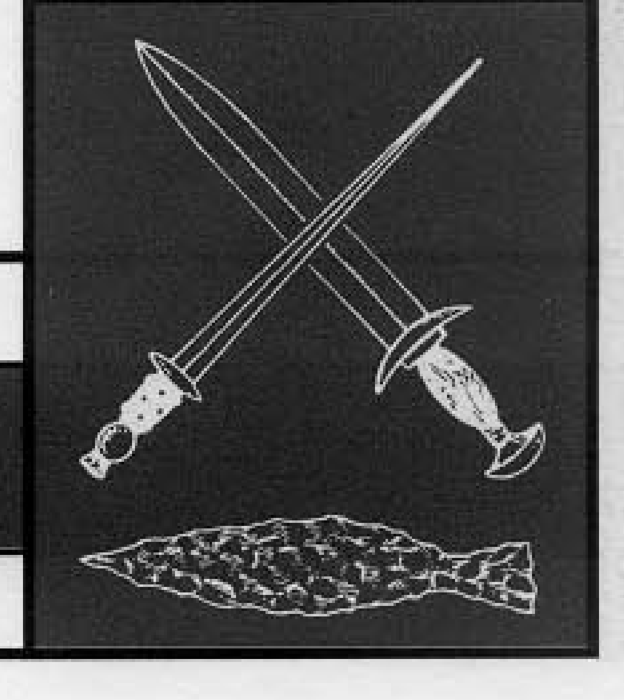
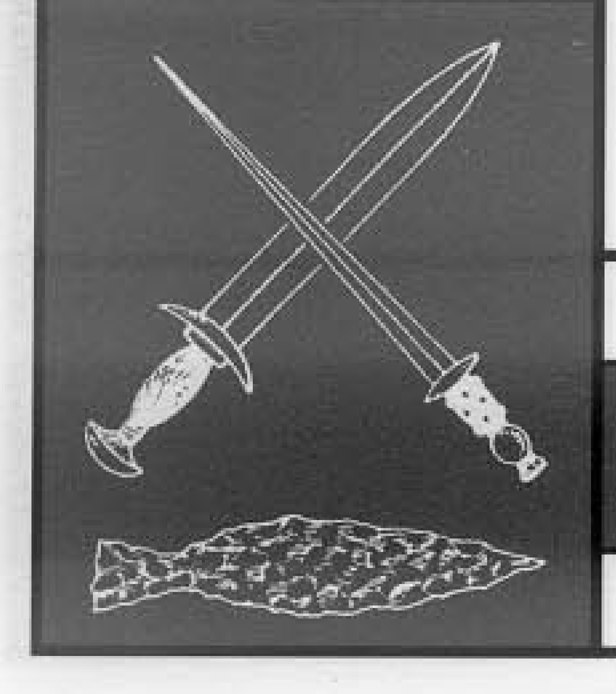


TABLEAU 6 : Maître-Tableau des Armes

Objet	Coût	Poids (kg)	Taille	Type	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Arbalète	—	—	—	—	—	—	—
Arbalète de poing	300 po	1,5	P	—	5	—	—
Carreau de poing	1 po	‡	P	P	—	1d3	1d2
Arbalète lourde	50 po	7	M	—	10	—	—
Carreau lourd	2 pa	‡	P	P	—	1d4+1	1d6+1
Arbalète légère	35 po	3,5	P	—	7	—	—
Carreau léger	1 pa	‡	M	P	—	1d4	1d4
Arc	—	—	—	—	—	—	—
Arc long composite	100 po	1,5	G	—	7	—	—
Arc court composite	75 po	1	M	—	6	—	—
Flèche légère	3 pa/12	‡	M	P	—	1d6	1d6
Arc long	75 po	1,5	G	—	8	—	—
Flèche lourde	3 pa/6	‡	M	P	—	1d8	1d8
Flèche en pierre, légère	3 pc/12	0,05	M	P	—	1d4	1d4
Arc court	30 po	1	M	—	7	—	—
Armes d'hast	—	—	—	—	—	—	—
Pique #	5 po	6	G	P	13	1d6	1d12
Bardiche	7 po	6	G	S	9	2d4	2d6
Bec de Corbin	8 po	5	G	P/C	9	1d8	1d6
Doloire*	6 po	4	G	T	8	1d6	1d10
Doloire-guisarme*	10 po	5	G	P/T	9	2d4	2d6
Esponton	6 po	3,5	G	P	8	2d4	2d4
Fauchard	5 po	3,5	G	P/T	8	1d6	1d8
Fauchard-crochet	10 po	4	G	P/T	9	1d4	1d4
Fourche de guerre*	5 po	3,5	G	P	7	1d8	2d4
Fourche-fauchard	8 po	4,5	G	P/T	8	1d8	1d10
Guisarme	5 po	4	G	T	8	2d4	1d8
Hallebarde	10 po	7,5	G	P/T	9	1d10	2d6
Marteau de Lucerne#	7 po	7,5	G	P/C	9	2d4	1d6
Pertuisane#	10 po	4	G	P	9	1d6	1d6+1
Serpe-guisarme	7 po	7,5	G	P/T	10	2d4	1d10
Spetum#	5 po	3,5	G	P	8	1d6+1	2d6
Vouge#	5 po	6	G	T	10	2d4	2d4
Vouge-guisarme	8 po	7,5	G	P/T	10	2d4	2d4
Arquebuse***	500 po	5	M	P	15	1d10	1d10
Attrape-homme ou Attrape-coquin**	30 po	4	G	—	7	—	—
Bâton	—	2	G	C	4	1d6	1d6
Bolas	5 pa	1	M	C	8	1d3	1d2
Cabillot	2 pc	1	P	C	4	1d3	1d3
Ceste	1 po	1	P	T	2	1d4	1d3
Chausse-trappe	2 pa	0,1	P	P	na	1d4	1d2
Couteau	5 pa	0,25	P	P/T	2	1d3	1d2
Couteau en os	3 pc	0,25	P	P/T	2	1d2	1d2
Couteau en pierre	5 pc	0,25	P	P/T	2	1d2	1d2
Crochet	—	—	—	—	—	—	—
Attaché	2 po	1	P	P	2	1d4	1d3
Tenu	5 pc	1	P	P	2	1d4	1d3
Dague ou Coutelas	2 po	0,5	P	P	2	1d4	1d3
Dague en os	1 pa	0,5	P	P	2	1d2	1d2
Dague pour parer	5 po	0,5	P	P	2	1d3	1d3
Dague en pierre	2 pa	0,5	P	P	2	1d3	1d2
Épée	—	—	—	—	—	—	—
Cimeterre	15 po	2	M	T	5	1d8	1d8
Claymore	25 po	5	M	T	8	2d4	2d8
Drusus	50 po	1,5	M	T	3	1d6+1	1d8+1
Épée à deux mains	50 po	7,5	G	T	10	1d10	3d6
Épée bâtarde	—	—	—	—	—	—	—
à une main	25 po	5	M	T	6	1d8	1d12
à deux mains	25 po	5	M	P	8	2d4	2d8
Épée courte ou Glaive	10 po	1,5	M	P	3	1d6	1d8
Épée large	10 po	2	M	T	5	2d4	1d6+1
Épée longue	15 po	2	M	T	5	1d8	1d12
Fauchon	17 po	4	M	T	5	1d6+1	2d4
Khopesh	10 po	3,5	M	T	9	2d4	1d6
Rapière	15 po	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1



Objet	Coût	Poids (kg)	Taille	Type	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Sabre	17 po	2,5	M	T	4	1d6+1	1d8+1
Sabre d'abordage	12 po	2	M	T	5	1d6	1d8
Épieu ou Pic de guerre	—	—	—	—	—	—	—
de cavalier	7 po	2	M	P	5	1d4+1	1d4
de fantassin	8 po	3	M	P	7	1d6+1	2d4
Étoile du matin ou Morgenstern	10 po	6	M	P/C	7	2d4	1d6+1
Faucille	6 pa	1,5	P	T	4	1d4+1	1d4
Filet	5 po	5	M	—	10	—	—
Fléau de cavalier	8 po	2,5	M	C	6	1d4+1	1d4+1
Fléau de fantassin	15 po	7,5	M	C	7	1d6+1	2d4
Fléchette	5 pa	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Fouet	1 pa	1	M	—	8	1d2	1
Fronde	5 pc	‡	P	—	6	—	—
Bille de fronde	1 pc	0,25	P	C	—	1d4+1	1d6+1
Pierre de fronde	—	0,25	P	C	—	1d4	1d4
Gourdin	—	1,5	M	C	4	1d6	1d3
Hache d'armes	5 po	3,5	M	T	7	1d8	1d8
Hachette ou Hache de jet	1 po	2,5	M	T	4	1d6	1d4
Harpon	—	—	—	—	—	—	—
à une main	20 po	3	G	P	7	1d4+1	1d6+1
à deux mains	20 po	3	G	P	7	2d4	2d6
Javelot en pierre	—	—	—	—	—	—	—
à une main	5 pc	1	M	P	4	1d4	1d4
à deux mains	5 pc	1	M	P	4	1d4+1	1d6
Javelot	—	—	—	—	—	—	—
à une main	5 pa	1	G	P	4	1d4	1d4
à deux mains	5 pa	1	G	P	4	1d6	1d6
Knout	1 po	1	P	—	5	1d4	1d2
Lance @	—	—	—	—	—	—	—
Lance de cavalier lourde	15 po	7,5	G	P	8	1d8+1	3d6
Lance de joute	20 po	10	G	P	10	1d3-1	1d2-1
Lance de cavalier légère	6 po	2,5	G	P	6	1d6	1d8
Lance de cavalier moyenne	10 po	5	G	P	7	1d6+1	2d6
Lance de fantassin ou Épieu	—	—	—	—	—	—	—
à une main	8 pa	2,5	M	P	6	1d6	1d8
à deux mains #	8 pa	2,5	M	P	6	1d8+1	2d6
Lance d'armes	—	—	—	—	—	—	—
à une main	5 po	4	G	P	8	1d8	1d8+1
à deux mains#	5 po	4	G	P	8	2d6	3d6
Lance en pierre	—	—	—	—	—	—	—
à une main	8 pc	2,5	M	P	6	1d4	1d6
à deux mains	8 pc	2,5	M	P	6	1d6	2d4
Lance-pierres ou Fustibale	2 pa	1	M	—	11	—	—
Boule puante	1 pa	1	P	C	—	1d3	1d3
Lasso	5 pa	1,5	G	—	10	—	—
Main-gauche	3 po	1	P	P/T	2	1d4	1d3
Manriki-gusari	5 pa	1,5	G	C	5	1d4+1	1d4
Marteau de guerre	2 po	3	M	C	4	1d4+1	1d4
Masse de cavalier	5 po	3	M	C	6	1d6	1d4
Masse de fantassin	8 po	5	M	C	7	1d6+1	1d6
Matraque	1 po	0,05	P	C	2	1d2	1d2
Sarbacane	5 po	1	G	—	5	—	—
Aiguille	2 pc	‡	P	P	—	1	1
Fléchette barbelée	1 pa	‡	P	P	—	1d3	1d2
Stylet	5 pa	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Trident	—	—	—	—	—	—	—
à une main	15 po	2,5	G	P	7	1d6+1	3d4
à deux mains	15 po	2,5	G	P	7	1d8+1	3d4

* Cette arme inflige des dégâts doubles contre des créatures de taille G ou plus en train de charger.

** Cette arme peut désarçonner un cavalier sur un jet de toucher.

*** Cette arme n'est disponible que si le MD le permet.

@ Cette arme inflige des dégâts doubles si elle est utilisée de l'arrière d'une monture en train de charger.

Cette arme inflige des dégâts doubles si elle est fermement installée pour recevoir une charge.

‡ Ces objets pèsent peu individuellement. Vingt de chaque pèsent 1 kg.

CHAPITRE 4

Équipement de l'aventurier

La partie suivante donne des informations sur l'équipement général utilisé par les aventuriers. En plus des armures et des armes, un personnage a aussi besoin d'équipement pour combattre les éléments et les accidents de terrain qu'il rencontrera au cours de ses voyages.

Briquet

Le briquet comprend plus d'objets que le nom le suggère. L'équipement est transporté dans une petite poche de cuir, souvent imperméabilisée, et contient un grand morceau de silex, plusieurs grossières barres d'acier, de l'amadou et des lanières de toile carbonisées. Avec de tels outils, un personnage peut démarrer une petite braise en 1d6 rounds (en plus de temps s'il y a du vent ou si le bois d'allumage est humide).

Démarrer un feu avec un briquet demande de la pratique, mais n'est pas difficile. Un tampon d'amadou (de l'écorce de cèdre effrangée, du duvet de chardon ou de l'herbe sèche) est placé dans un creux dans la terre. Une lanière de toile carbonisée (un carré de 2 à 3 cm de côté est suffisant) est placé sur l'amadou. On frappe le silex contre l'acier, tirant des étincelles du métal. Le carbone contenu dans la toile carbonisée est hautement inflammable et s'allume rapidement au contact d'une étincelle. Celui-ci allume ensuite l'amadou et le feu peut être alimenté petit à petit par des morceaux de bois plus grands.

Coût : 5 pa.

Corde

La corde est l'un des objets les plus importants dans l'équipement d'un aventurier. Une longueur de corde de 150 mètres sert à escalader des surfaces, à tirer de lourdes charges, à se laisser descendre le long de falaises à pic et à traverser de profonds ravins. Il existe deux types de cordes élémentaires.

Corde de chanvre : Le chanvre est une plante fibreuse dure qui sert à fabriquer de la corde robuste. Une corde de chanvre est rugueuse et résistante, mais très grossière et lourde. Le diamètre d'une corde de chanvre peut varier entre 0,6 cm et 7,5 cm ou plus (que l'on trouve surtout sur les navires). Une longueur de corde de 150 mètres pèse à peu près 10 kg et peut soutenir des poids de plus de 250 kg.

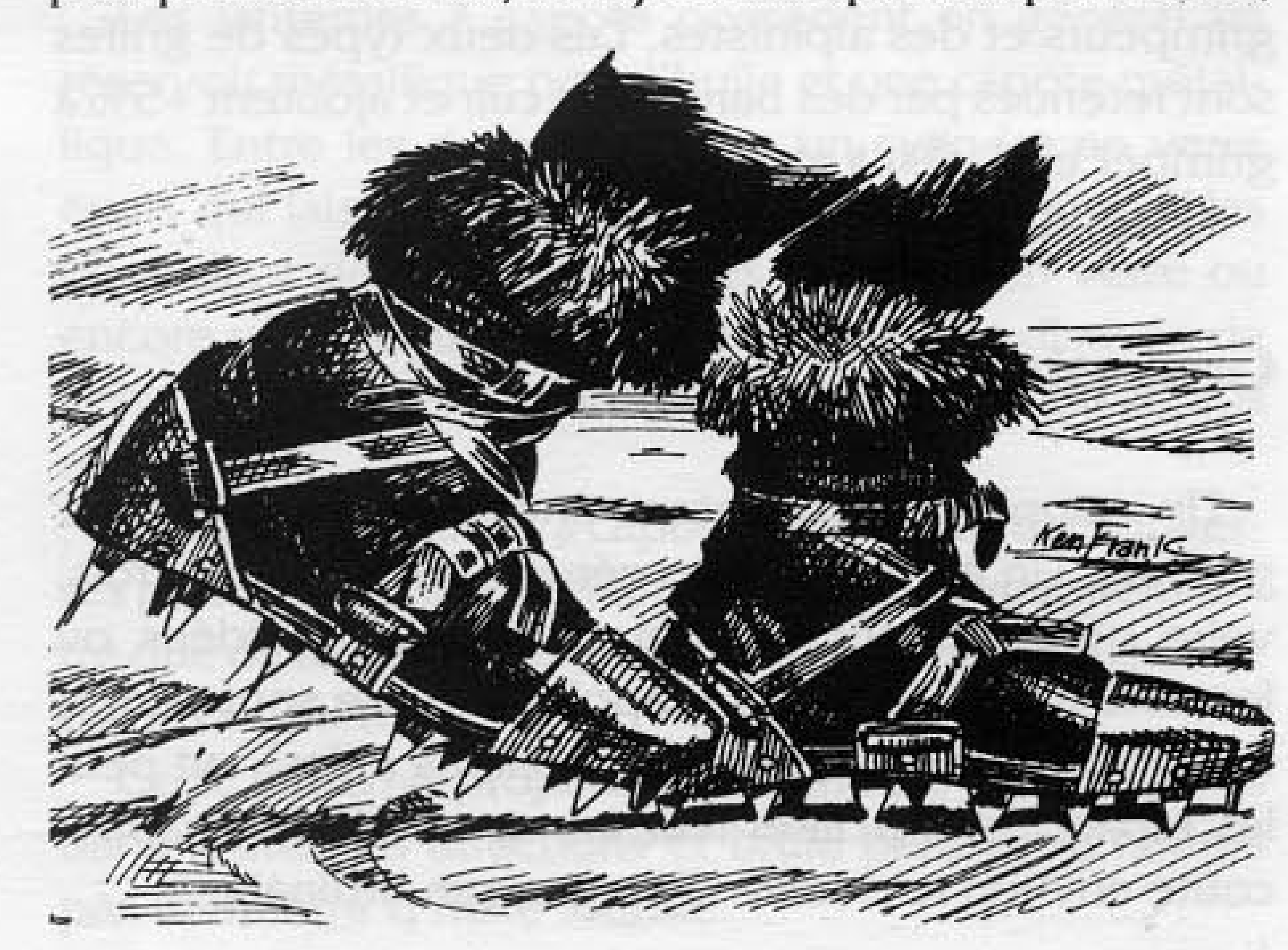
Coût : 1 po.

Corde en soie : Une corde en soie est faite en longs fils de soie. Les fils sont tressés ensembles avec d'autres brins de soie pour en faire de fines cordelettes, et celles-ci sont à leur tour tressées ensemble en un brin flexible et dur. Une corde en soie est moins encombrante et plus facile à utiliser (sa texture lisse n'est pas si rude pour les mains), mais elle n'a pas la capacité de soutenir autant de poids qu'une corde de chanvre. D'habitude on ne peut pas tenir plus de 100 kg au bout d'une corde à la fois. Une corde en soie pèse environ 4 kg par longueur de 150 mètres.

Coût : 10 po.

Crampons

Les crampons sont vendus par paires qui sont attachées aux bottes rigides par plusieurs lanières en cuir. Les crampons sont des bandes d'acier pointues et recourbées qui augmentent la traction des bottes à semelles souples. Ils peuvent être utilisés pour escalader des falaises rocheuses ou traverser des plaines glacées. Lorsqu'on les porte, les crampons augmentent le talent de «grimper» de +15% ou la compétence d'Alpinisme de +1. Les crampons peuvent aussi servir d'armes. Si une victime est étendue à terre, piétiner la victime en portant une paire de crampons inflige 1d2 points de dégâts par 50 kg de poids du personnage. Si la victime est dans une mêlée, il faut réussir un jet d'attaque. La réussite inflige 1 point de dégât (seul un pied peut s'enfoncer). Si le jet d'attaque indique l'échec,







celui qui porte les crampons doit réussir un jet de sauvegarde pour éviter de tomber. Utiliser des crampons de cette manière les abîme en 1d10 rounds d'usage actif.

Coût : 4 po.

Gants et chaussures à griffes

Semblables aux crampons, les griffes augmentent la capacité à s'accrocher à des prises et des saillies des grimpeurs et des alpinistes. Les deux types de griffes sont retenues par des bandes en cuir et ajoutent +5% à grimper et +10% à alpinisme.

Coût : Gants 3 po, chaussures 5 po.

Grappin

Un grappin sert à maintenir une corde en place pour grimper. Un grappin est en général fait de deux, trois, voire quatre barres en fonte, pliées et soudées ou fondues ensembles. Les grappins de luxe sont parfois disponibles, avec des crochets pliants ; ainsi, on peut les replier pour faciliter leur transport. Un tel grappin coûte environ le double d'un grappin ordinaire.

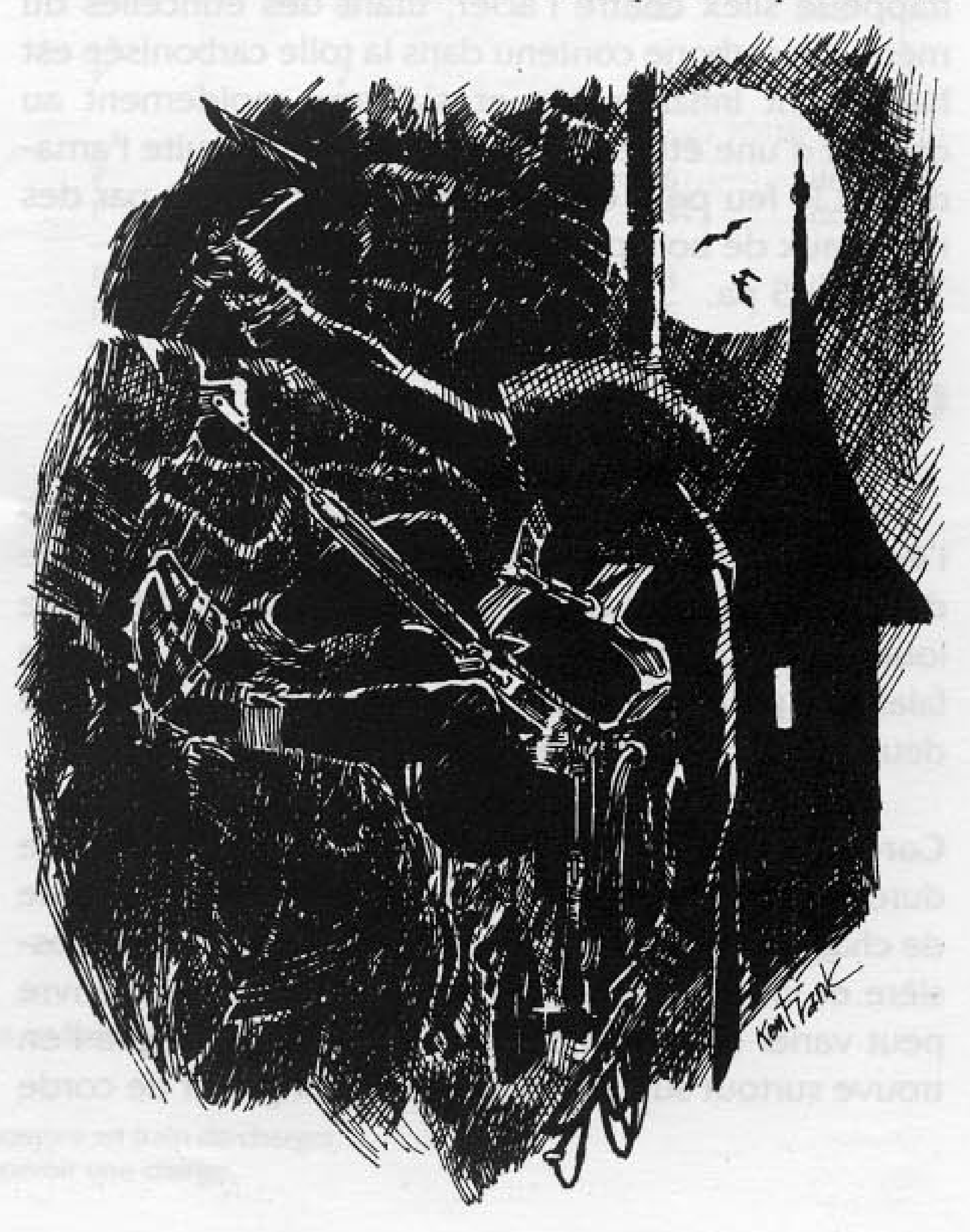
Le grappin peut être facilement lancé dans un arbre, sur une saillie de toit ou dans une fissure de rochers. Pour déterminer si un grappin a atteint l'objet visé, on lance un jet d'attaque normal pour toucher une CA 10. Un round est nécessaire pour lancer le grappin ; un autre round est encore nécessaire pour le récupérer.

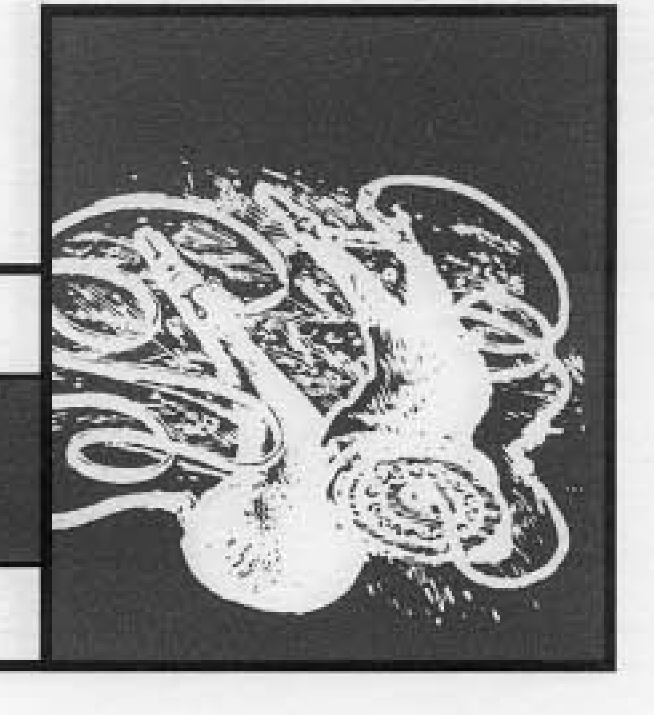
En cas d'urgence, le MD peut permettre à des aventuriers inventifs de concevoir un grappin de fortune à partir d'une corde et d'une latte en bois ou d'une petite barre en acier. Il peut être utilisé comme un grappin normal.

Coût : 8 pa.

Harnais du cambrioleur ou Araignée

Ces lanières en cuir sont essentielles pour tous les voleurs. Le harnais, que l'on nomme parfois araignée, est un ensemble de lanières qui sont accrochées autour des cuisses et par-dessus les épaules. Une large lanière de cuir est attachée autour de la taille. De petits crochets, des clips de sécurité et des pinces ajustables sont attachés à la ceinture. Le voleur peut suspendre de





petits outils à ces divers clips, ou il peut encore attacher des cordes ou des longes. L'usage de ce harnais peut empêcher un voleur de tomber, l'assurer sur un mur, ou lui laisser les mains libres pour utiliser ses piolets.

Un inconvénient possible à ce type de harnais est le bruit de cliquetis qu'il peut faire. Si un voleur passe deux rounds à attacher tous les clips et à retirer les clips inutilisés, il opère sous sa probabilité normale de déplacement en silence. Si de telles précautions ne sont pas prises, la probabilité du voleur à se déplacer en silence est pénalisée de 15%.

Coût : 8 po.

Lanterne

Une lanterne d'aventurier est semblable à une lanterne ordinaire, mais elle est plutôt faite dans des matériaux bruts. Les lanternes d'aventuriers possèdent rarement un corps ou des éléments en verre. En général, les lanternes apparaissent dans trois variétés, décrites ci-dessous.

Lanterne balise : Une balise est plus qu'une simple lanterne. Cette source lumineuse pèse bien 25 kg et on la trouve normalement dans un phare ou montée sur un navire plutôt qu'au milieu d'un groupe d'aventuriers. Une balise fournit un faisceau de lumière concentrique qui atteint 73 mètres, avec en plus 37 mètres de semi-obscurité (soit un total de 110 mètres de lumière). Une balise est alimentée en huile de lanterne qui dure 2 heures par demi-litre.

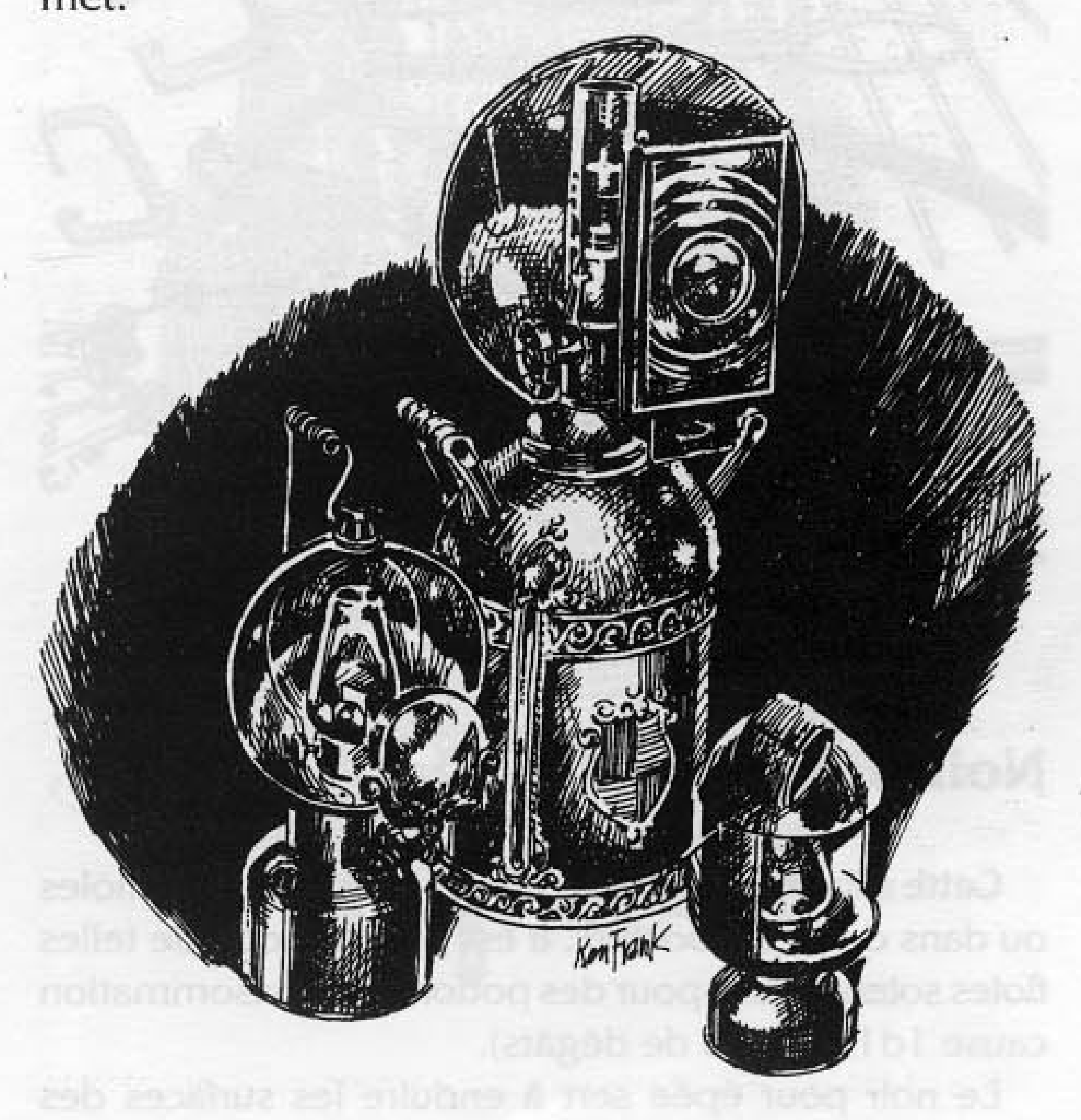
Coût : 150 po.

Lanterne sourde : Une lanterne sourde est une source lumineuse facile à transporter, semblable dans sa conception à la lanterne balise. Elle possède un boîtier métallique avec un panneau de verre pour préserver la flamme du vent. Le métal est en général poli à l'intérieur pour refléter la lumière vers l'extérieur. Une trappe ou un volet peut être placé devant le verre afin d'empêcher la lumière de passer. Même lorsque le volet est abaissé, la lumière passe toujours un peu. Boucher chaque fente dans l'assemblage de la lanterne étoufferait rapidement la flamme. De telles lanternes sont souvent équipées d'orifices réglables pour l'arrivée d'air. Les aventuriers doivent se souvenir que même lorsque le volet est fermé, la lanterne diffusera assez de lumière pour dévoiler leur position dans un donjon obscur.

Cette lanterne projette de la lumière sur une voie canalisée. La lueur d'une lanterne sourde atteint 180 mètres, avec 60 mètres de plus de semi-obscurité. Une lanterne sourde brûle pendant 6 heures par demi-litre d'huile.

Coût : 12 po.

Lanterne à capote : Une lanterne à capote projette de la lumière à 360 degrés et est recouverte au-dessus pour limiter la diffusion de la chaleur. Cela lui permet d'être transportée avec une poignée située au sommet.



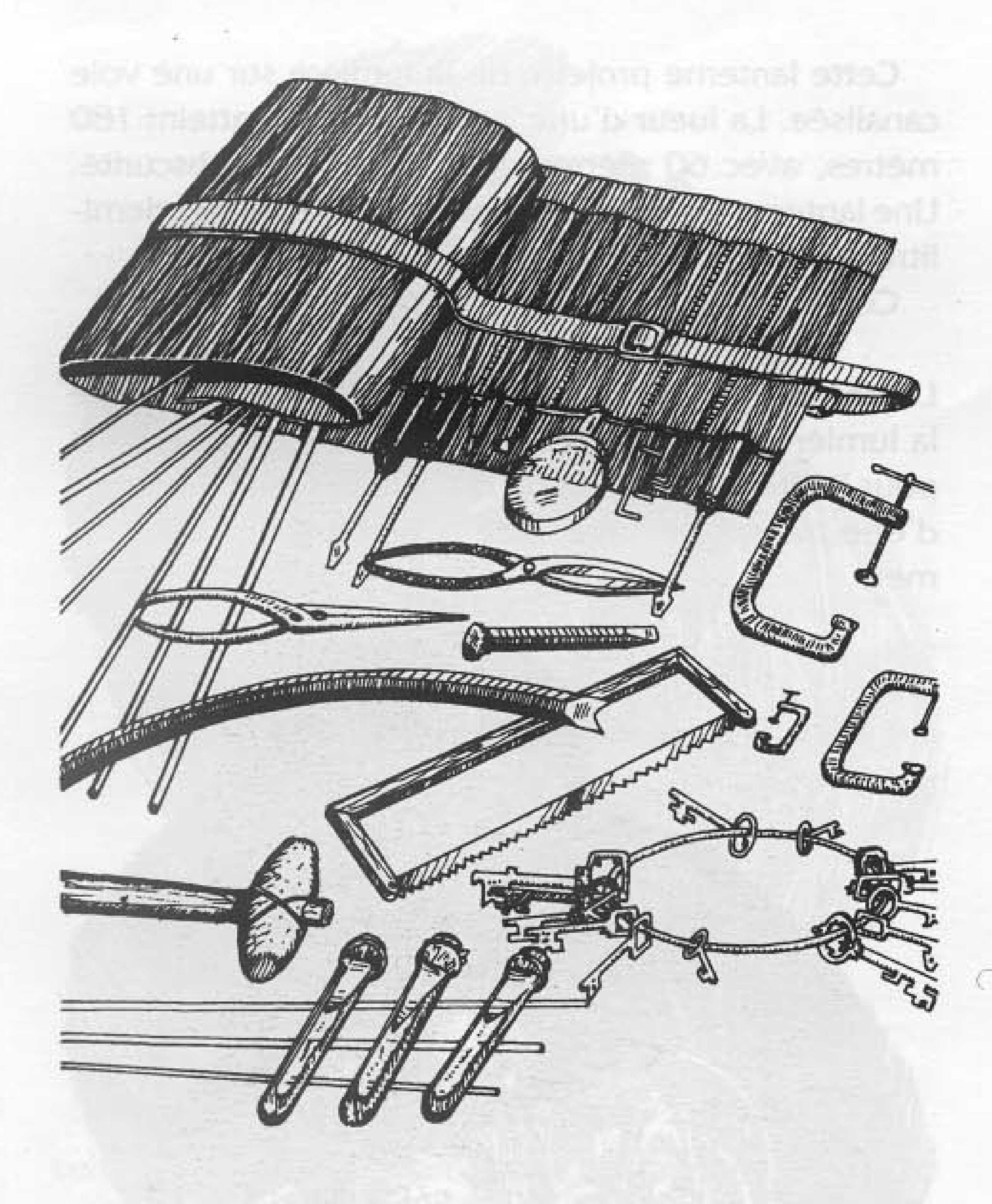
Les lanternes à capote possèdent en général un réservoir métallique pour l'huile et une capote métallique. Entre les deux se trouve un cylindre en verre épais qui laisse diffuser la lumière. Certains modèles possèdent des dents entre les carreaux en verre ou encore un assemblage de métal avec des disques de verre épais diposés à l'intérieur. Ce dernier est le plus résistant.

Certaines lanternes à capote peuvent être recouvertes pour limiter la lumière, mais le MD devrait permettre que de telles lanternes ne limitent la lumière que de quelques mètres.

Cette lanterne projette de la lumière à 150 mètres dans toutes les directions et brûle pendant 6 heures par demi-litre d'huile fournie.

Coût : 7 po.





Noir pour épée

Cette substance huileuse existe dans de petites fioles ou dans de petits bocaux. Il est possible que de telles fioles soient prises pour des potions (sa consommation cause 1d10 points de dégâts).

Le noir pour épée sert à enduire les surfaces des armes et des armures métalliques d'un revêtement de finition pâteux d'un noir mat, les rendant quasiment invisibles dans l'obscurité. Les voleurs qui en enduisent leurs lames obtiennent un bonus de +5% à leur chance de «se cacher dans l'ombre». Après une mêlée typique, le noir d'armes sera effacé sur presque toute la lame après son usage soutenu. L'arme doit être de nouveau noircie si on désire qu'elle le soit. L'armure aura besoin de retouches sur son revêtement noir après une mêlée.

Un bocal de noir pour épée contient suffisamment de matière pour recouvrir toute une armure de plates, deux armures d'écailles ou trois cottes de mailles. Un bocal de même contenance peut recouvrir de noir une épée longue 10 à 12 fois.

Coût : 1 po.

Outils et instruments de voleurs

La trousse à outils d'un voleur se présente sous la forme d'un étui pliant en cuir plat ou d'un étui qui se roule en daim et qui contient des douzaines de petits outils. Une trousse contient normalement 20 fils de fer, rangés suivant les calibres qui vont de l'épaisseur d'une ficelle à celle d'un crayon fin. Chaque fil fait environ 30 à 45 cm de long. Ils servent à être glissés dans de petits trous ou à appuyer sur des gâchettes ou des boutons à partir d'une courte distance. La trousse à outils contient aussi un ensemble de 12 passe-partouts qui entrent dans plusieurs serrures ordinaires. On trouve encore dans la trousse plusieurs tournevis, une pince coupante, des serre-fils et des tenailles de trois tailles différentes, minuscule, petit et moyen. Dans cette trousse peuvent aussi se trouver des ciseaux, une scie à métaux et un marteau.

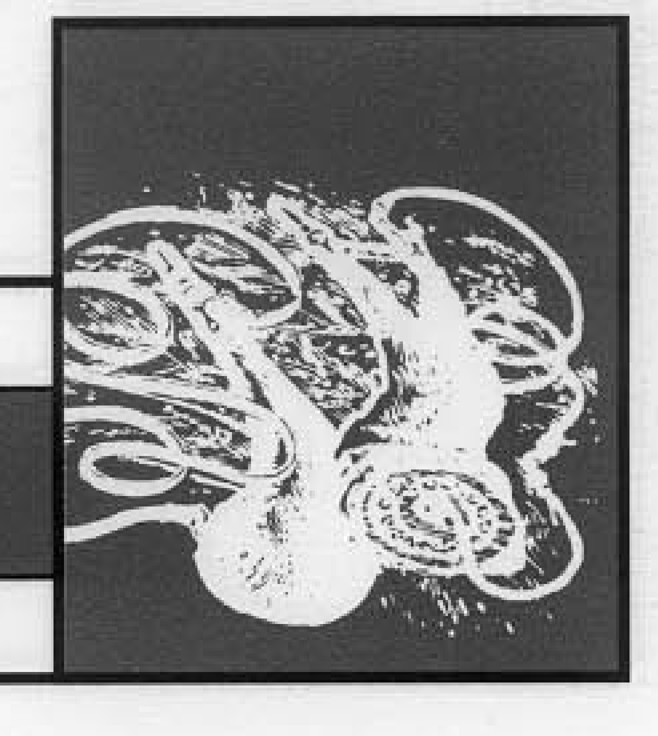
Certaines trousses à outils particulièrement luxueuses peuvent contenir de petites fioles d'acide à dissolution des métaux, avec des loupes et de fines pièces en acier trempé qui servent de pinces à levier miniatures. Une trousse à outils de voleurs peut beaucoup varier en poids et en taille, selon le coût initial de l'équipement.

Coût : Ordinaire 30 po
De luxe 50 po

Outre

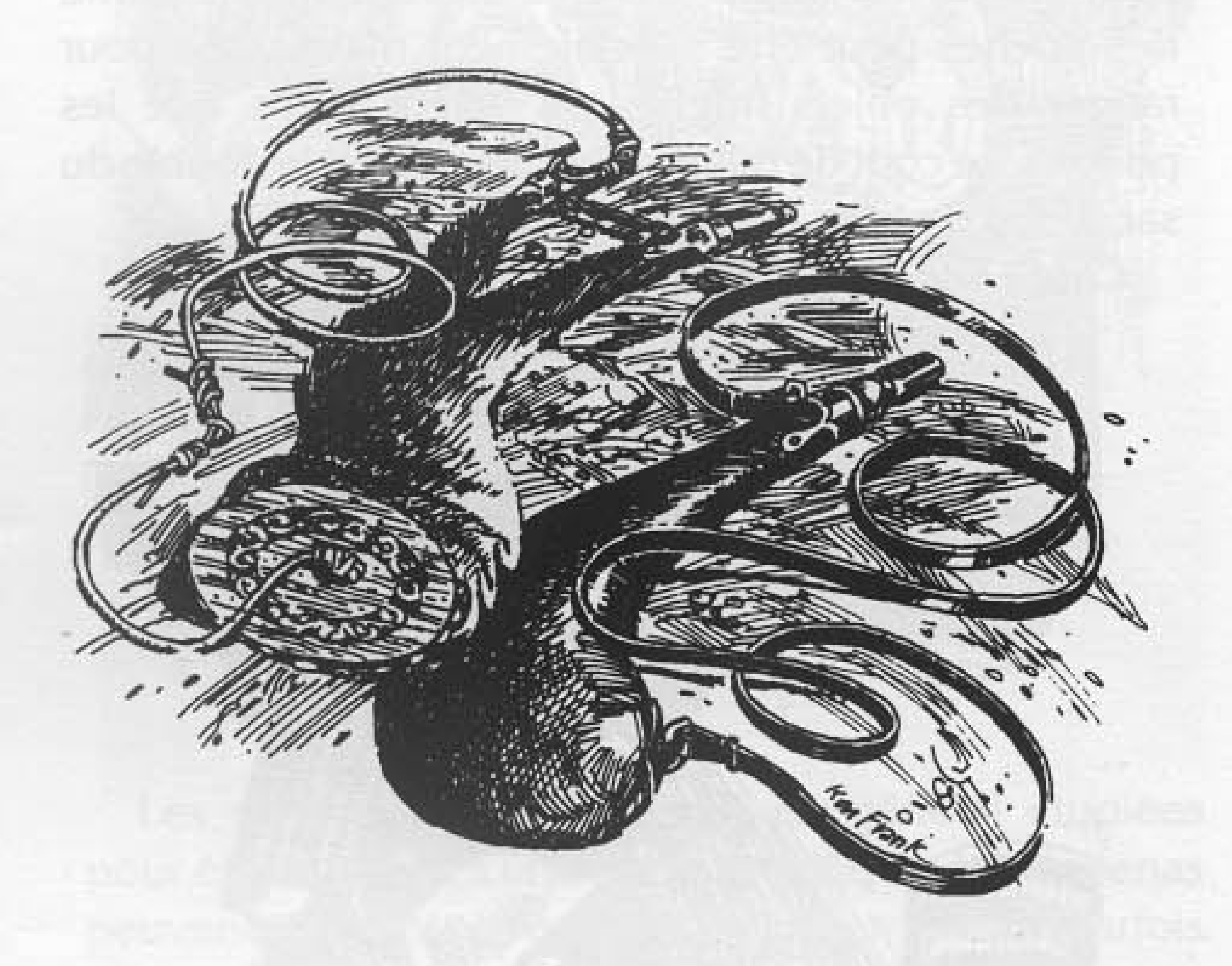
Les outres existent dans une variété de formes, de tailles et de matériaux. Le type le plus courant est le sac en peau de chèvre en forme de rognon avec un bouchon métallique sur l'extrémité étroite. D'autres outres peuvent exister, en peau de mouton, d'ours ou en peaux d'autres animaux. Les races barbares et les humanoïdes (surtout les orques, les gobelins et les hobgobelins) peuvent orner leurs outres à eau avec les dents, les cornes ou les sabots de l'animal qui a laissé sa peau pour en faire l'objet.

Une outre à eau de taille normale peut contenir 2 litres d'eau. Les joueurs devraient se souvenir qu'un humain normal a besoin de 4 litres d'eau par jour pour se maintenir en bonne santé. Il peut falloir plus d'eau dans des conditions plus arides, ou dans le cas d'une grande activité physique. Les personnages qui se contentent de rations sèches ont aussi besoin de plus



d'eau. Un personnage actif peut boire 4 litres d'eau par jour, et ceux qui traversent le désert et les savanes arides pourraient ressentir le besoin de boire presque 8 litres par jour.

Coût : 8 pa.



Palans

Un palan est un ensemble de cordes et de poulies qui augmentent la capacité de soulever des objets lourds. Lorsqu'une corde est passée à travers les multiples roues des palans, elle permet à des personnages de n'importe quel niveau de force de soulever des objets lourds (plus que ce que leur force normale permettrait).

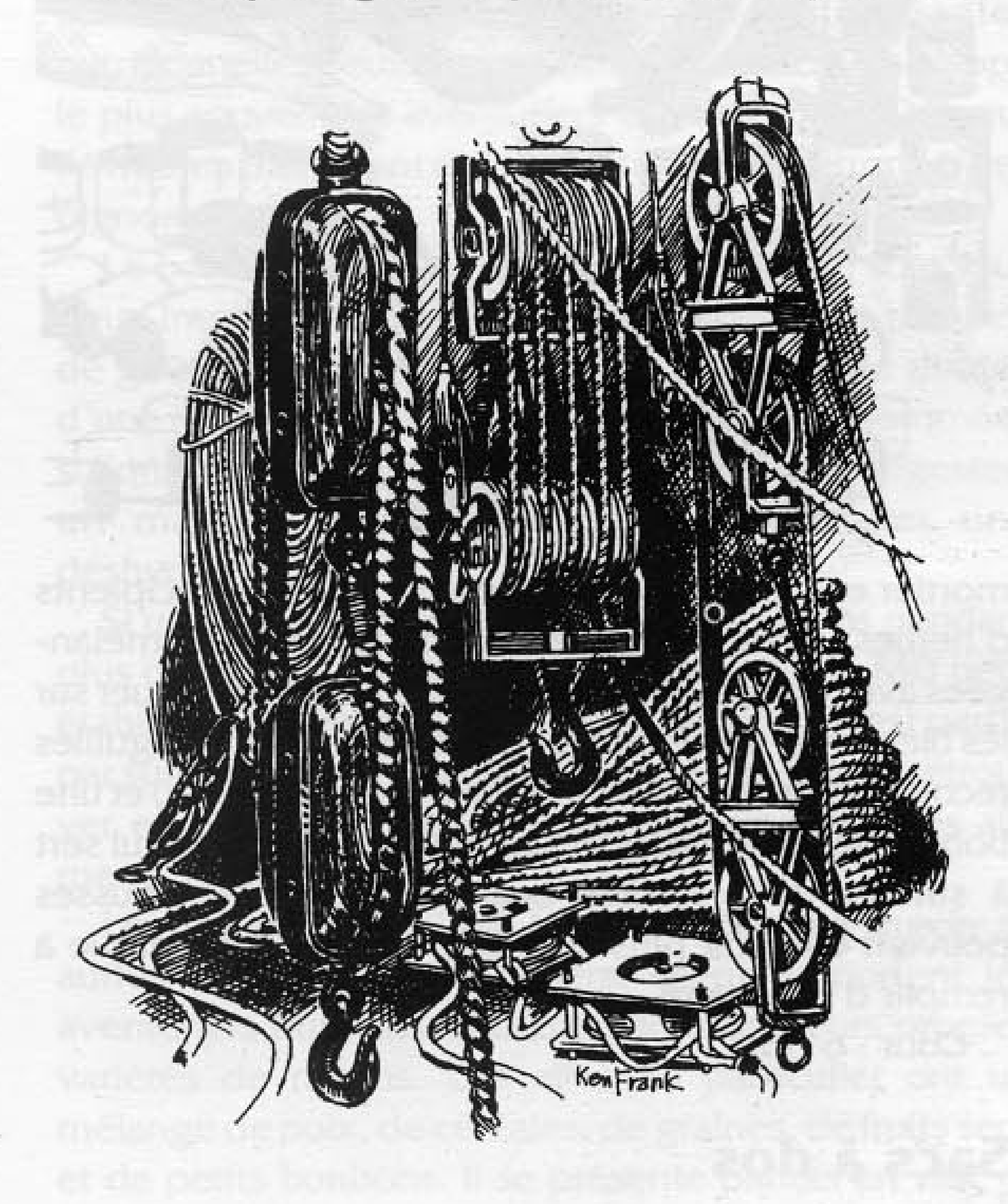
Un palan est d'un usage limité et ne peut servir en général à soulever des objets qu'à la verticale. De plus, le palan doit pouvoir être suspendu solidement au-dessus de l'objet et avoir suffisamment de place pour laisser travailler l'aventurier.

On peut tenir compte d'un palan pour ajouter un bonus de +4 à toute Force pour soulever d'un personnage, jusqu'à un maximum de 19. Si plusieurs personnes travaillent ensemble, on ajoute un bonus de +2 au jet de Force de chaque participant.

Les palans varient en poids suivant la charge qu'ils peuvent supporter. Un palan qui convient pour soulever des objets de moins de 100 kg pèse 5 kg ; un mécanisme qui peut soulever 500 kg pèse 25 kg ; et un palan qui peut soulever jusqu'à 2.500 kg pèse 100 kg.

Un palan est équipé d'une série de blocs carrés en bois avec des roues intérieures graissées, des lanières et des harnais qui servent à attacher les blocs à un mur, à un tronc d'arbre ou à un autre support de fixation, et de 150 mètres de corde assortie au mécanisme (dépendant du poids du palan, la corde peut être légère, lourde, ou encore de la chaîne).

Coût : 8 po (léger), 15 po (moyen), 25 po (lourd).



Sac de guérisseur

Ce sac peut exister sous n'importe quelle forme ou n'importe quelle taille, mais il est en général fait en cuir ou en toile épaisse. Il est essentiellement utilisé par les personnages qui ont la compétence de Premiers Soins. Un sac de guérisseur donne à un tel personnage un bonus de +1 à sa probabilité de réussite de soin sur une victime.

Un sac de guérisseur peut être acheté neuf, complet avec tous les accessoires, ou il peut être composé par un guérisseur. Un sac complet contient 30 bandages en rouleau de diverses tailles, 6 mètres de gaze en rouleau, un minuscule bol à préparations métallique, un





mortier en céramique avec son pilon, et dix récipients d'herbes variées qui peuvent être écrasées et mélangées avec de l'eau pour former une pâte à appliquer sur les blessures. Cette trousse contient aussi trois aiguilles recourbées (souvent en or pour éviter de rouiller) et une bobine de fil de soie blanc ou noir (150 mètres) qui sert à suturer les blessures béantes. Certaines trousses peuvent contenir plusieurs ampoules en céramique à remplir d'eau claire.

Coût : 6 po.

Sacs à dos

Les sacs à dos pour aventuriers se trouvent dans une large variété de formes, de tailles et de matériaux. La variété la moins chère en est un simple sac en toile équipé de bandoulières. Ce sac peut être acheté ou fabriqué par l'aventurier.

Un sac à dos peut être également un panier tressé avec un couvercle tressé ou en bois. On le porte sur le dos au moyen de bandoulières. Il est solide mais encombrant de par sa forme rigide.

Le style de sac à dos qui est le plus apprécié est un sac en cuir équipé de nombreuses poches et suspendu par-dessus les épaules avec des bandoulières matelassées. Certains types de cuir peuvent être imperméabilisés. Un tel sac possède un rabat en cuir qui se ferme avec une ou plusieurs boucles. Si le sac est chargé soigneusement et fermé correctement, le contenu ne se renversera pas, même si l'aventurier se retrouve suspendu la tête en bas.

Des tailleurs expérimentés ou des artisans du cuir peuvent exécuter une commande de sacs à dos spéciaux. Cela peut comprendre des poches spéciales pour ranger des objets d'usage courant ou une partie des poches peut être spécialement matelassée pour ranger des objets fragiles de valeur telles que les potions. Le coût de tels sacs est en général le double du sac à dos de luxe.

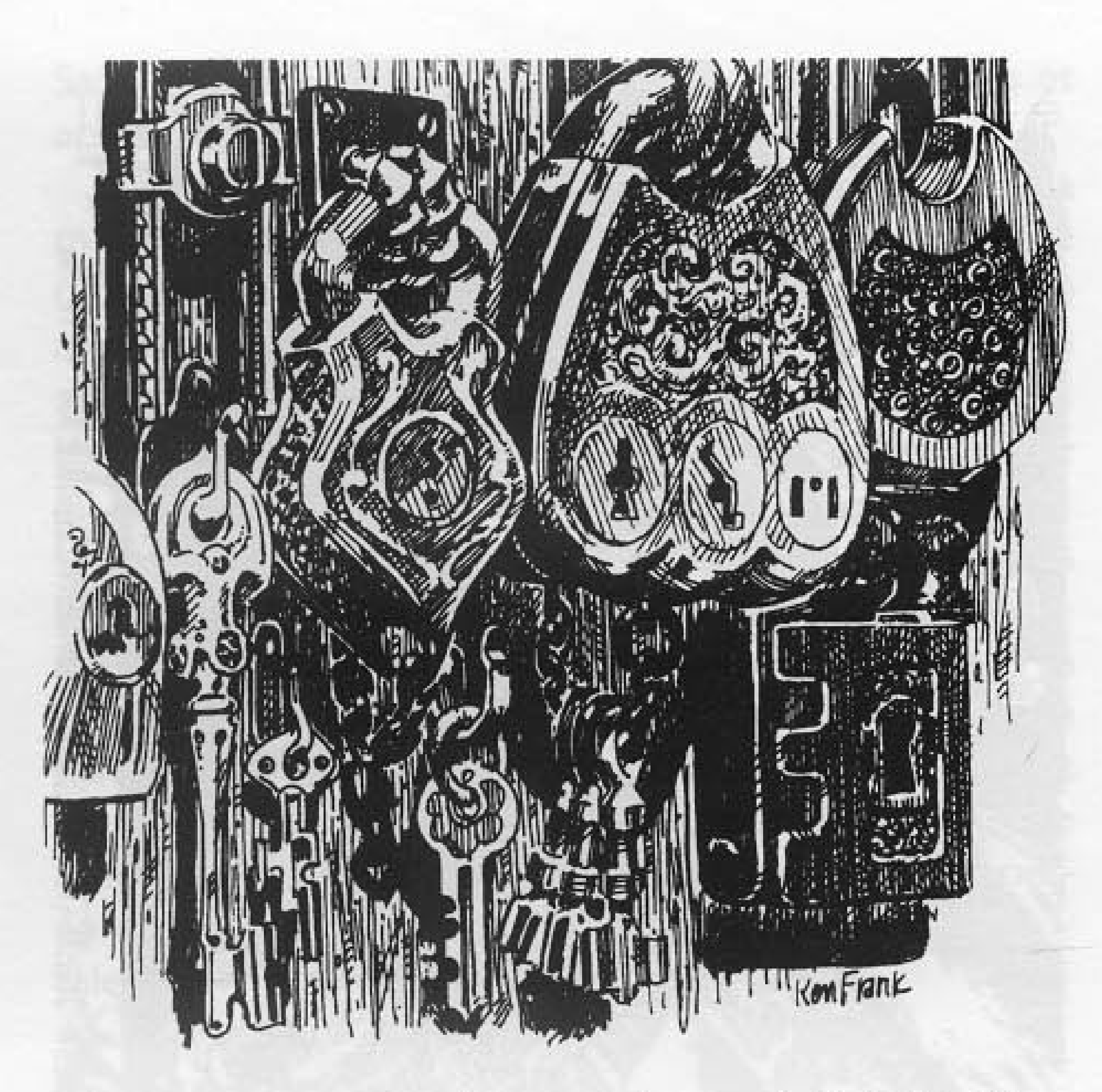
Coût : Sac 4 pa
Panier 5 pa
Cuir de luxe 2 po



Serrures

Les serrures sont disponibles pour un bon nombre d'usages. Elles vont des simples cadenas qui servent à fermer un petit coffre aux serrures élaborées, encastrées dans les portes des maisons et des châteaux. Les serrures simples sont en général en fer, en acier ou en bronze et possèdent un mécanisme simple qui s'ouvre à l'aide d'une clé. Les serrures élaborées peuvent être en or, en argent ou en d'autres métaux précieux. Elles peuvent avoir un trou de serrure caché ou plusieurs clés.





Les serrures encastrées sont en général étudiées pour être ajustées à une porte spécifique. Les cadenas peuvent être prêts à vendre chez un serrurier ou parfois chez un forgeron. Les serrures à une seule clé sont assez répandues ; les serrures à deux clés sont disponibles chez peut-être 20% des serruriers.

Coût : Bonne 100 po, médiocre 20 po.

Vivres

Les vivres consistent habituellement en quelques denrées de base. En général, les rations comprennent un biscuit dur que l'on appelle biscuit militaire, fait de farine et d'eau, et du boeuf ou du bison haché durci ou du poisson séché. Les fruits secs comme les pommes, les abricots, les cerises et les raisins peuvent également faire partie des rations.

Plusieurs fromages secs peuvent tenir plusieurs jours ou plusieurs semaines en cours de route. Le fromage toutefois ne fait pas partie des rations ordinaires et doit être acheté en plus des colis ordinaires.

Les rations se sont pas destinées à remplacer les repas pendant une certaine durée. Les herbes de fourrage, les légumes verts, les baies et les autres légumes sont nécessaires pour se maintenir en bonne santé. Sans ces compléments, des maladies nutritionnelles peuvent s'installer. La maladie qui frappe le plus souvent les aventuriers est le scorbut. On peut l'éviter en mangeant des fruits, surtout du citron, et des oignons.

Le boeuf haché durci et le biscuit militaire sont tous deux impitoyablement durs ; les biscuits ont très peu de goût. De considérables quantités d'eau (le double d'une ration d'eau normale) doivent être consommées si l'on vit sur de telles rations pour les rendre digestes; un manque d'eau peut aussi provoquer une déshydratation.

Si une équipe tente de vivre sur des rations pendant plus de trois ou quatre semaines de suite, le MD peut établir pour règle que 1 point de Constitution est perdu par suite de déficience nutritionnelle. On peut le retrouver en mangeant pendant une semaine d'autres aliments que des rations.

Les biscuits militaires, la viande hachée durcie et autres rations sont en général ce qu'emportent les aventuriers humains. D'autres races ont leurs propres variétés de rations. Les elfes en particulier ont un mélange de noix, de céréales, de graines, de fruits secs et de petits bonbons. Il se présente parfois en vrac et parfois sous forme de petits pâtés collés ensemble par du sucre roux, du miel, de la mélasse ou du lard. Chaque variété nécessite une consommation d'eau supplémentaire comme cela a été expliqué plus haut.

Coût : 7-15 po (par vivres hebdomadaires).

CHAPITRE 5

Vêtements



Introduction

Les vêtements de l'aventurier du monde fantastique varient fondamentalement suivant les classes de personnages, les classes sociales, d'une cité ou d'une province à l'autre, et d'une campagne à l'autre. Les types d'habillement présentés ici sont ceux qui sont le plus communément portés à l'époque médiévale.

Il existe plusieurs variations dans chaque pièce vestimentaire. Les tissus, les fermoirs, les ornements et la qualité de l'artisanat peuvent créer un large éventail de style, de confort et de solidité. Par exemple, un pourpoint peut être fait en soie, en lin ou en laine, suivant le talent ou le lieu d'origine du tailleur. On doit en tenir compte si l'on utilise les prix donnés ici. Les gammes de prix ne doivent servir que de ligne directrice. Les prix devraient être adaptés à l'occasion de l'aventure, en tenant compte des matériaux et de l'artisanat disponibles et aussi des besoins du personnage.

Styles et tendances généraux

Vêtement paysan

Le paysan ou l'aventurier qui débute pauvre n'ont en général que peu de ressources et portent tout ce qui est accessible et fonctionnel. De tels individus se préoccupent rarement de la mode. Être au chaud est d'habitude la première priorité. De fait, les paysans ont tendance à porter autant d'épaisseurs que possible.

Le vêtement le plus typique, ordinaire et fondamental du paysan est la chemise, qui est un vêtement ample qui couvre le corps du cou à la taille ou jusqu'à mi-mollet. Une chemise peut avoir des manches longues ou courtes ou elle peut être sans manches.

Les épaisseurs de tissus suivantes ajoutent deux vêtements au costume de base, une cotte et un surcot. Ces deux pièces d'habillement se portent sur la chemise, avec le surcot par-dessus la cotte. Ces vêtements peuvent varier à l'extrême, allant d'un style qui ressemble à une tunique qui arrive aux genoux à des variations sur une cape simple ou à capuche.

Robe académique

Les premières universités sont souvent associées à l'Église, et donc un grand nombre de personnes érudites, dont surtout les enseignants, appartiennent au



Saint Ordre. C'est pourquoi les robes sacerdotales et académiques sont pratiquement identiques.

La première robe d'ecclésiastique médiéval est la même que le vêtement quotidien de la personne moyenne. Elle consiste en plusieurs longues tuniques amples (qui descendent aux chevilles), d'un capuchon recouvrant les épaules, de chausses et de chaussures. Un chapeau rond avec une patte ou une petite pointe au sommet peut aussi être porté.

Alors que les styles séculiers changent, la robe des prêtres et des académiciens reste semblable à elle-même. Ce style stagnant a pour effet de distinguer la communauté académique des autres membres d'un niveau de classe équivalent. Certains prêtres portent les mêmes types de vêtement et peuvent ainsi être immédiatement identifiés comme étant soit une personne érudite ou un membre d'une société sacerdotale.

Lois somptuaires

Les lois somptuaires, qui se situent dans l'histoire entre 1300 et 1700 ap. J.-C., étaient destinées à réduire l'importation de biens étrangers et, surtout, à maintenir une structure de classes sociales en ne permettant qu'aux membres d'une certaine classe et d'un certain niveau de porter des vêtements, des tissus et des styles spécifiques. Par exemple, à un moment, l'indication la plus importante du statut de quelqu'un pour la classe au-dessus était le type de fourrure qui bordait ses vêtements. Les fourrures qui n'étaient permises qu'à l'aristocratie comprenaient la martre, le vair et l'hermine. En descendant l'ordre d'importance sociale, les autres fourrures étaient la loutre, le renard, le castor, l'agneau, la chèvre et le loup. Tout roturier qui portait des matériaux interdits était soumis à une punition sévère.

Un autre exemple de loi somptuaire est la restriction aux membres de la royauté de la couleur pourpre. Les colorants pourpres spécifiques sont mis uniquement à la disposition des tailleurs de l'aristocratie.

Suivant le choix du MD, des lois somptuaires peuvent être créées pour certaines cités, provinces ou pays. De fait, l'aventurier devrait avoir du mal à trouver certains matériaux spécifiques en vente sur le marché officiel. De telles lois ajouteront sans doute de la saveur et de la couleur au jeu de rôles et fourniront la base d'aventures inhabituelles.

Les aventuriers qui voyagent d'un royaume à l'autre pourraient facilement et inconsciemment offenser l'aristocratie locale en portant une couleur ou une matière interdites. Des punitions courantes seront définies en terme de travail pénible, de coups de fouet ou d'emprisonnement. La sévérité de la punition varie largement suivant le royaume et d'autres facteurs.

Tissus utilisés pour les vêtements médiévaux

Brocard

Un tissu riche, souvent en soie, tissé avec des motifs en relief, en général dans des fils d'or ou d'argent. Particulièrement recherché par les classes supérieures.

Brocatelle

Une imitation du tissu de brocard exécutée avec une combinaison de fils colorés. Ce tissu est utilisé par les membres des classes inférieures pour imiter le véritable tissu de brocard.





Camelot

C'est un tissu que l'on dit être composé en partie des poils d'un animal exotique, à savoir du poil de chameau. Cela se rapporte en fait à un tissu élégant qui est un mélange de soie ou de velours et d'un peu de poil de chameau. Réservé aux classes supérieures.

Cuir

Le cuir peut être façonné à partir de la dépouille ou de la peau de tout animal, oiseau ou reptile. La peau est tannée ou traitée pour l'entretenir. Le cuir est utilisé dans la création d'un grand nombre d'articles vestimentaires et d'armures. Le plus grand avantage du cuir est qu'il fournit une protection adéquate tout en restant flexible et souple, permettant des manœuvres silencieuses et complexes.

Fourrure

La fourrure est la peau qui habille divers animaux, dont on se sert pour faire des vêtements. Elle est utilisée comme matériau principal pour certains vêtements, alors qu'elle ne sert que de parement et d'ornement pour d'autres.

Certains vêtements d'extérieur qui sont destinés spécifiquement à tenir chaud sont en fourrure, et elle peut aussi former la bordure de l'intérieur ou de l'extérieur de tels vêtements. Les capes de paysans et les autres vêtements bordés de fourrure sont en général composés de peau de mouton, de loup ou d'autres mammifères plus petits. D'autres fourrures surtout utilisées par les classes inférieures comprennent le lapin et le simple écureuil. Les gens plus pauvres s'efforcent de coudre ensemble des morceaux de fourrures d'animaux plus petits encore pour se fournir une protection contre le froid.

Certaines fourrures sont limitées et seules les classes supérieures peuvent les porter. Les fourrures réservées à l'aristocratie comprennent la zibeline, l'hermine et le vair. La zibeline à la noire fourrure et la blanche hermine à la pointe noire sont particulièrement prisées par la royauté. Le vair est une espèce d'écureuil très recherché.

Un aventurier devrait pouvoir gagner une bonne somme d'argent en vendant des fourrures s'il a découvert un bon fourreur et un acheteur spontané. Ceux qui se lancent dans cette entreprise devraient se souvenir



que certaines fourrures ne sont pas seulement interdites en tant que vêtements, mais que le simple fait de posséder la peau de l'animal peut être illégal.

Pièces d'habillement

Baudrier, bandoulière

Habituellement en cuir (ou en soie, pour ceux qui peuvent se le permettre), cette pièce d'habillement est portée sur le corps, en bandoulière d'une épaule à la hanche opposée et sert à soutenir une dague, une bourse, un clairon ou une épée. Certains baudriers sont ornés de clochettes ou de pompons le long du bord inférieur. Les baudriers servent à la fois d'ornements aux seigneurs et aux dames de l'aristocratie, et d'articles pratiques aux aventuriers et aux représentants gouvernementaux. Les dames des classes supérieures peuvent porter des baudriers en soie ornés de clochettes dorées.



Les baudriers d'ornements ont toujours des pompons, des clochettes ou d'autres parures et sont faits dans des matériaux à la mode comme la soie ou le brocard. Les baudriers fonctionnels, par contraste, ne sont composés que de cuir et d'une boucle, pour une facilité d'utilisation et un aspect pratique.

Coût : D'ornement 25-50 po, en cuir 7-10 po



Bonnet

Il existe plusieurs types de bonnets, mais le type le plus utile aux aventuriers est le bonnet de fourrure nécessaire dans les climats froids. Les versions de haute qualité de ce couvre-chef peuvent avoir des pattes qui recouvrent les oreilles. Généralement, les bonnets sont ajustés sur la tête et n'ont pas de bordure.

Coût : 1-4 pa.

Bottes

Les bottes sont une pièce importante de la garde-robe de voyage, de travail extérieur et d'aventure. Elles sont vitales pour la protection contre le froid et les conditions humides aussi bien que chaudes et sur les terrains rocailleux. De nombreux paysans portent des bottes à l'intérieur également, puisque leurs conditions de vie excluent le confort ou la chaleur.

On peut trouver des bottes à diverses étapes de conception. L'une des plus populaires est la variété au bout pointu. Le bout étiré est particulièrement apprécié des artistes et des jongleurs, alors que les voleurs feraient mieux de les éviter. Le bout pointu peut être gênant lors d'une escalade ou d'une course.

Une autre botte répandue et fonctionnelle est la botte à mi-mollet en cuir, avec un revers, lacée sur le côté. Une variation de la botte à mi-mollet est la botte qui arrive aux genoux, portée par les paysans et que l'on appelle les grèves.



L'élégance règne à la cour. De telles bottes peuvent être faites en cuir souple, voire en soie, brodées ou incrustées de gemmes. Elles servent plus l'apparat qu'un besoin pratique. Reportez-vous aux «Chaussures» pour plus d'information concernant les pièces d'habillement des pieds.

Coût : 2-8 po.

Boucle

Pièce d'habillement individuelle qui passe apparemment inaperçue, les boucles ont en fait une grande signification. La boucle est l'un des objets qui dénote la puissance et le statut dans la société. Parmi les matériaux utilisés pour créer les boucles, on trouve l'argent, l'or, le fer, l'acier, le cuivre et même de la céramique. Avec la forme de base de la boucle, ces objets peuvent être gravés, incrustés de joyaux, ou ornés d'autre façon.

Coût : Ordinaire : 1-4 po
d'ornement : 10-20 po.

Braies

Les braies sont des pantalons informes retenus par une cordelette passée à la taille, portés par les hommes. Elles arrivent en général à hauteur des genoux ou plus loin, le bas du pantalon pouvant être enfoncé dans des bas ou retenu par des pièces d'habillement chaudes pour les jambes. Les braies représentent l'habillement des jambes quotidien ordinaire pour le roturier.

Coût : 6-10 pa.

Caleçons

Les caleçons sont des sous-vêtements pour le corps et les jambes, habituellement en lin blanc. Les caleçons sont portés sous d'autres pantalons pour fournir plus de chaleur.

Coût : 4-8 pa.

Cape, manteau

La cape peut exister dans toutes les formes possibles avec presque toutes les sortes de tissus. Les formes de capes les plus répandues sont une pièce de tissu circulaire avec un trou au milieu pour passer la tête, et du tissu drapé à partir du cou, attaché par une chaîne, une broche, une cordelette ou des épingles.



Un double usage répandu de la cape est celui de couverture dans les contrées sauvages. Les capes d'extérieur sont grandes et elles sont faites en tissu résistant et épais qui permet de garder l'aventurier au chaud pendant ces froides nuits sous les étoiles.

Coût : 2-8 pa.

Capuches

Les capuches sont utilisées pour garder la tête au sec et au chaud lors de temps peu cléments. Les capuches étaient à l'origine un simple couvre-chef, mais elles ont évolué pour devenir des modèles élaborés tels que les capuches attachées à une petite cape. Reportez-vous à la liripipe pour une version spécifique de capuche populaire.

Coût : 1-6 pa.

Ceinture

La ceinture, dans l'usage qu'on en fait à l'époque médiévale, est placée sur les hanches ou à la taille. Elle est portée à la fois par les hommes et par les femmes. La ceinture est en métal, en cuir, en corde ou en tissu et souvent une ou deux extrémités retombent. On peut accrocher des objets à la ceinture pour augmenter l'ornementation de toute la tenue.

Coût : 1-6 po.





Chausses

Les chausses sont un vêtement ordinaire pour les jambes. La conception d'origine étaient des culottes amples ; elles ont évolué pour devenir un vêtement plus ajusté. Le matériau qui sert à la fabrication des chausses va de la toile que les paysans tissent eux-mêmes, au velours et à la soie pour les riches. Cette pièce d'habillement est portée à la place des caleçons. La principale différence entre les deux est que les chausses sont plus ajustées que les caleçons. Les deux vêtements ont la même fonction, garder les jambes de celui qui les porte au chaud.

Coût : 1-3 pa.

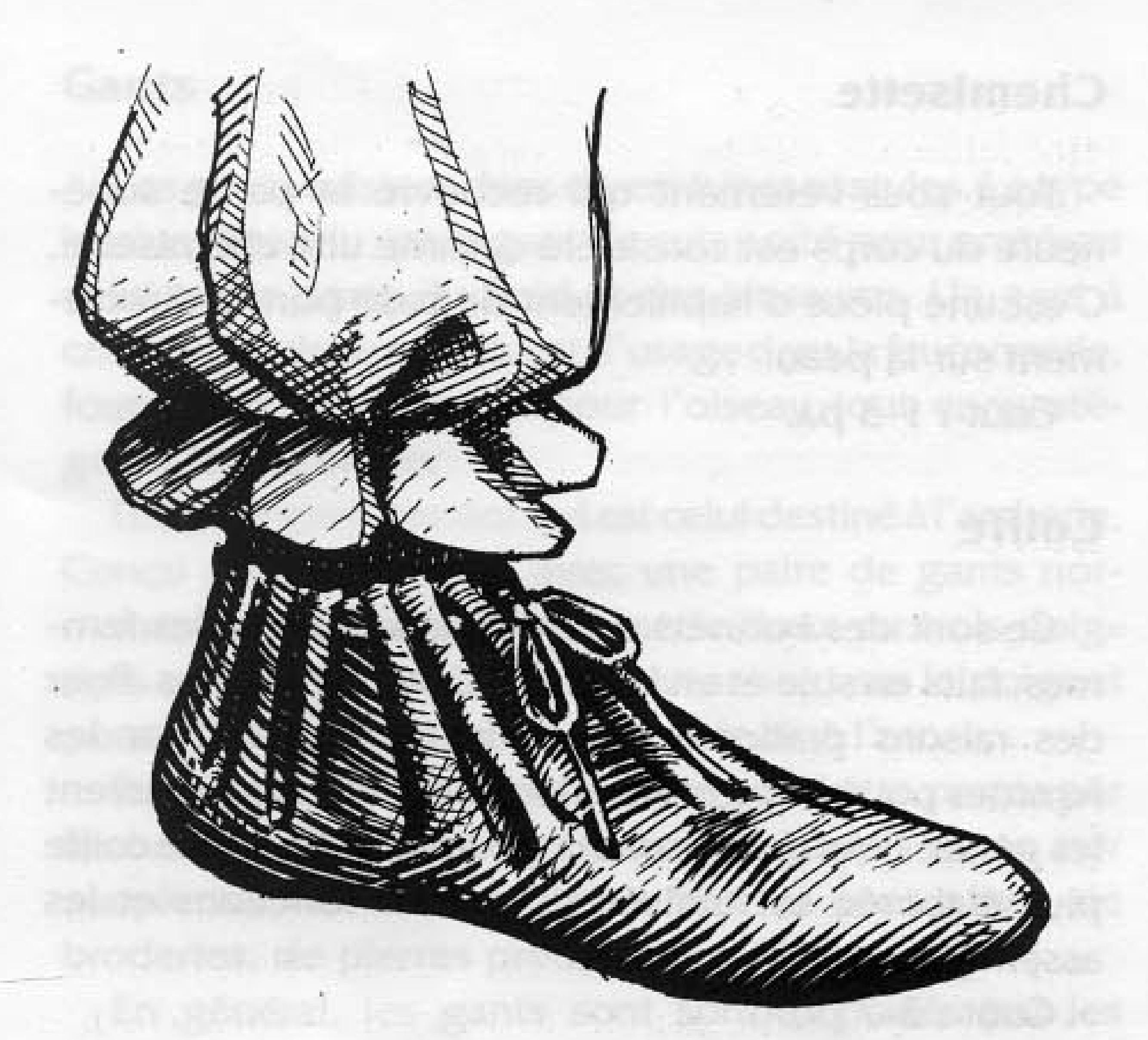
Chausses à bottes

Ces chausses sont des bas en tissu portés à l'intérieur de la botte pour protéger les bas en soie portés dessous. Elles ne sont pas visibles à l'extérieur de la botte et sont en général utilisées uniquement par les classes supérieures.

Coût : 1-5 pc.

Chaussures

Les paysans et les aventuriers pauvres portent souvent une simple pièce en cuir brut en guise de chaussures, la fourrure étant toujours dessus. Une lanière de



cuir est passée dans le haut de la pièce de cuir pour se resserrer vers le haut afin de maintenir la pièce de cuir en place.

Les gens plus riches portent une chaussure en cuir ordinaire, fabriquée avec un bout pointu. La longueur du bout varie selon le cordonnier. Certaines pointes sont tellement longues qu'elles doivent être retenues et attachées au genou. Ce type de chaussure serait une entrave pour un aventurier, mais elle pourrait être portée dans une ville.

Coût : Cuir brut 1-3 pa, chaussure de cuir 8-12 pa.





Chemisette

Tout sous-vêtement qui recouvre la partie supérieure du corps est considéré comme une chemisette. C'est une pièce d'habillement de base portée directement sur la peau.

Coût : 1-3 pa.

Coiffe

Ce sont des bonnets de mailles portés par les femmes, faits en soie et en laine dans divers modèles. Pour des raisons pratiques, la coiffe est utilisée par les femmes pour y ranger leurs longs cheveux qui peuvent les gêner. Pour des raisons d'ornementation, une coiffe plus élaborée est utilisée durant les fonctions et les assemblées cérémonieuses.

Coût : 3-7 po.

Coiffure

Les coiffures sont des bonnets en lin blanc qui sont portés par les deux sexes. Elles sont très ajustées sur la tête et sont attachées sous le menton. La coiffure est utilisée comme bonnet de nuit et peut être portée sous un autre chapeau.

Coût : 1-6 po.



Collet

Les collets sont une variété de cols appréciés par la royauté. Certains collets sont simplement rabattus sur le chemisier du dessus et sont appelées rabats, alors que les autres sont faits pour tenir droits, et sont de façon appropriée appelés collets montés. Le collet est réservé pour des occasions formelles, alors que le rabat peut servir d'habillement quotidien à un représentant officiel. La plupart des paysans et des aventuriers trouvent que de porter ces collets fait preuve de snobisme et est une tentative éhontée d'imiter l'aristocratie.

Coût : 1-4 pa.

Culotte

La culotte ressemble à des hauts-de-chausses de forme tubulaire qui sont étroitement ajustés sur les cuisses d'un homme, jusqu'aux genoux. Cette pièce d'habillement est généralement brodée de fils en soie colorée, de fils d'or ou d'argent. La culotte est surtout portée par les classes supérieures.

Coût : 8-12 po.

Fente

Non pas une pièce d'habillement mais une disposition sur un vêtement, la fente est une ouverture verticale située à hauteur de la hanche d'une robe ou d'un surcot, qui sert à atteindre la ceinture et la bourse qui y est dissimulée. C'est pratique pour cacher des objets de valeur sous plusieurs épaisseurs de vêtements, rendant le vol de la bourse difficile pour un voleur.

Ferronnière

Cette pièce de joaillerie est une fine chaîne portée sur le front avec une petite pierre précieuse sui se trouve au centre. La ferronnière est exclusivement portée par les dames des classes supérieures. Le port d'une ferronnière est considéré comme une touche élégante par l'aristocratie. Une aventurière qui espère impressionner quelqu'un d'un rang élevé peut y être avantagé en portant une élégante ferronnière.

Coût : 50-100 po.





Fraise

Ce col étroit froncé se porte en cerclant entièrement le cou. La fraise est particulièrement admirée dans les classes supérieures et elle est presqu'exclusivement utilisée par l'aristocratie. Bien que considérée avec dédain par les classes inférieures et la plupart des aventuriers, la fraise est une excellente pièce d'habillement pour un voleur, surtout pour celui qui aime se déguiser. Porter une fraise authentique avec d'autres vêtements correspondants aux classes supérieures garantira presque toujours une entrée à des fonctions aristocratiques avec peu ou pas de tracasseries concernant les invitations.

Coût : 8-12 po.



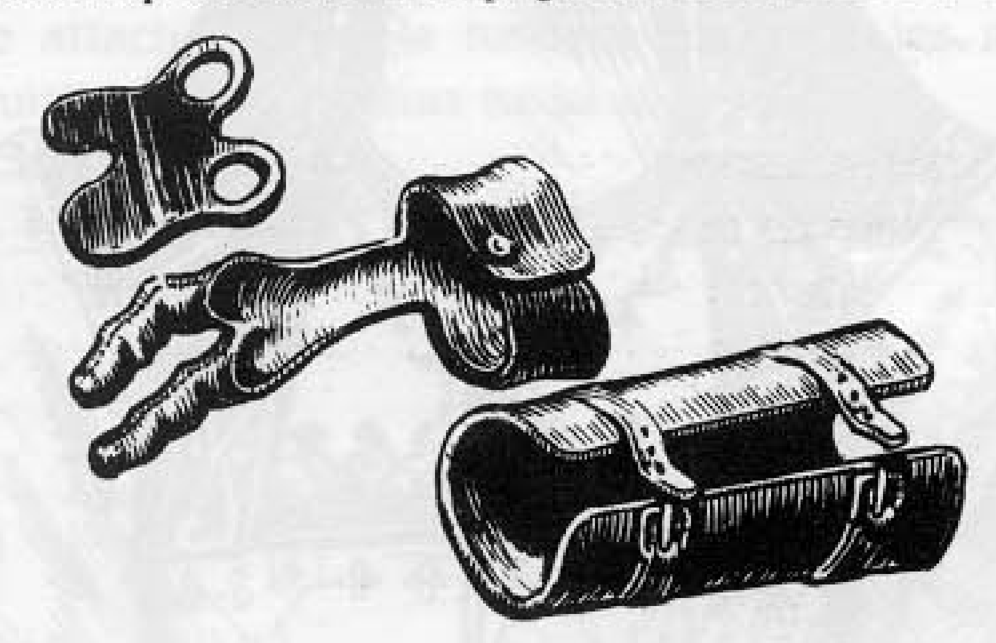
Gants

Les gants existent dans divers types et styles. Le type le plus répandu est le gant de cuir porté pour protéger celui qui le porte du froid et des blessures. Un gant à crispin en cuir plus épais est d'usage dans la fauconnerie, fournissant une perche pour l'oiseau tout en protégeant le fauconnier.

Un autre gant fonctionnel est celui destiné à l'archerie. Conçu pour être porté avec une paire de gants normaux, le gant d'archerie possède deux ou trois doigtiers en cuir renforcé qui se boutonnent sur le poignet pour offrir une protection durant le tir à l'arc.

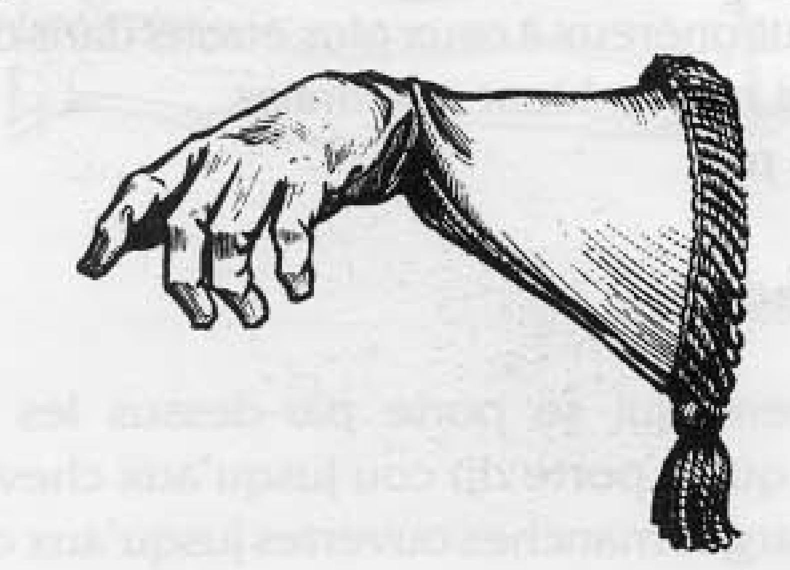
Des gants d'ornement peuvent aussi être portés par les hommes des classes nobles. Ces gants sont en cuir souple, en daim ou en chevreau et sont ornés de broderies, de pierres précieuses et de franges.

En général, les gants sont surtout portés par les classes supérieures. Les paysans doivent soit se contenter de mitaines en tissu, soit envelopper leurs mains dans les manches particulièrement longues de leurs chemises.



Un grand nombre de coutumes se sont formées autour des gants. Les chevaliers les portent comme faveurs dans leurs heaumes durant les tournois. Ils peuvent servir de signe d'engagement et être lancés à terre en signe de défi.

Coût : Cuir 1-3 po, Archer 3-8 po, d'ornement 10-20 po.





Gorgerette

La gorgerette est une pièce d'habillement pour le cou qui ressemble à un col, fermée et élargie à l'avant. Elle se rapporte essentiellement à une pièce d'armure qui protégeait le cou, mais s'applique aussi à la pièce d'habillement que les hommes et les femmes des classes supérieures portent autour du cou.

Coût : 1-3 po.



Haut-de-chausses

Ce vêtement est porté par-dessus les autres par les hommes. Les haut-de-chausses couvrent les hanches et les jambes jusqu'aux genoux. Ce vêtement a des styles différents, allant des modèles amples et bouffants dans des tissus onéreux à ceux plus étroits dans du tissu ordinaire, qui ressemblent aux braies.

Coût : 2-5 po.

Houppelande

Ce vêtement qui se porte par-dessus les autres couvre celui qui le porte du cou jusqu'aux chevilles. Il possède de larges manches ouvertes jusqu'aux coudes coupées dans le vêtement, comme une cape. Cela permet à celui qui le porte de dissimuler des objets encombrants, tels que des armes ou des bourses, sous la houppelande sans attirer l'attention.

Les voleurs et les guerriers surtout préfèrent ce vêtement pour son excellente capacité à receler des objets et pour l'extrême liberté de mouvement que laisse ce vêtement.

Coût : 5-10 pa.

Jambières

Ces pantalons longs sont portés par-dessus d'autres vêtements qui recouvrent les jambes pour protéger celui qui les porte du froid et de l'humidité. Les jambières sont en tissu et se boutonnent le long de l'extérieur de la jambe.

Coût : 3-8 pa.

Liripipe

C'est une capuche avec une longue pointe qui peut atteindre une longueur qui varie entre 60 cm et 1,80 m. La longueur de la pointe dépend de la mode en cours. Les bouffons, les jongleurs et les autres artistes apprécient particulièrement la liripipe.

Coût : 5-10 pa.







Maheutre, chemise

C'est une tunique de dessous en lin blanc, qui se porte sous la cotardie, la tunique de dessus. Les manches de la maheutre sont resserrées aux poignets et sont visibles sous la tunique de dessus. Le col autour du cou est une simple découpe avec une petite fente. C'est le vêtement le plus courant pour le paysan. Les hommes de classes plus élevées portent d'autres vêtements par dessus la chemise.

Coût : 1-6 po.

Pantalons

C'est une variété de forme de vêtement ample pour les jambes, qui va de la taille aux mollets. Les pantalons sont resserrés à la taille et aux mollets, mettant en valeur les bas et les chaussures du propriétaire. Ils sont surtout portés par les classes supérieures lorsqu'elles se trouvent en extérieur, comme à la cour.

Coût : 1-6 pa.

Pélerine

C'est une cape complète, ample avec une capuche utilisée par les voyageurs pour se protéger contre la pluie.

Coût : 6-9 pa.

Pourpoint

C'est une chemise, habituellement fermée à l'avant par des boutons, et qui se prolonge parfois par une partie courte, qui ressemble à une jupe, ou péplum. Il existe plusieurs variétés de pourpoints.

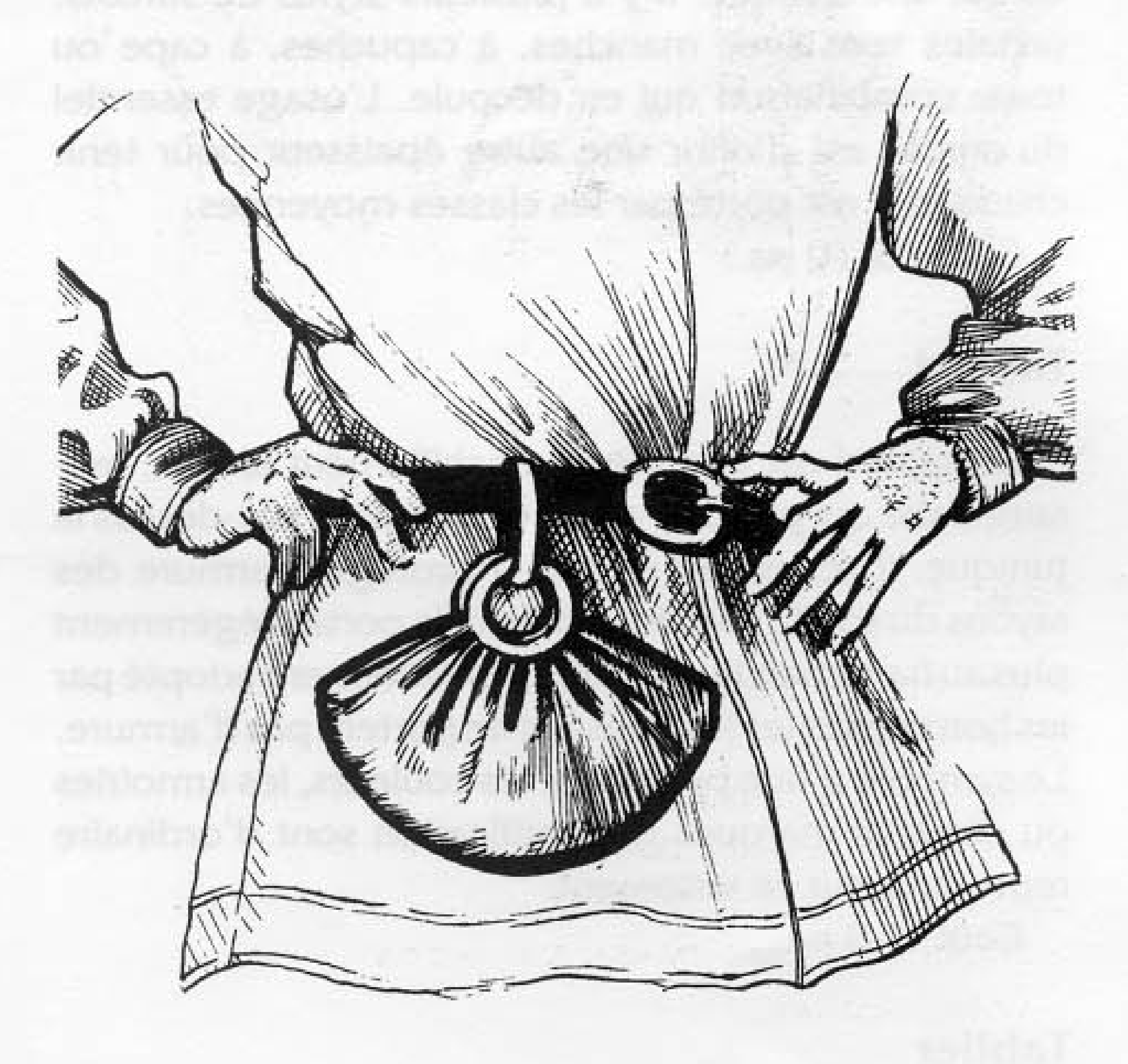
Coût : 1-6 pa.

Sac, bourse, aumônière, escarcelle

Ces bourses sont faites dans une variété de tissus qui peuvent être le cuir, la soie, la laine ou le lin et elles existent dans diverses tailles. Un type spécial de bourse est appelé aumônière. Elle est portée par les membres des classes supérieures et sert surtout à contenir l'argent donné en aumône, d'où son nom.

Tous ces objets sont habituellement attachés à la ceinture ou au ceinturon. La bourse peut être bien visible, ou, souvent dans les zones peuplées, elle peut être attachée sous la tunique afin que les regards inquisiteurs des voleurs ne la voient pas.

Coût : 4-8 pc





Sarrau

Ce terme décrit plusieurs pièces d'habillement amples tels que les capes, les manteaux, les robes ou les chausses bouffantes. Le terme de sarrau indique un vêtement particulièrement bon marché, tout fait ; d'où le coût peu élevé.

Coût : 5-8 pc.

Soutane

Une soutane est un long manteau ou une cape portée par-dessus. Elle est surtout utilisée par les soldats et les chasseurs. On la porte sans ceinture, et elle se boutonne sur l'avant. Ce vêtement est utilisé surtout par les chasseurs, pour avoir bien chaud alors qu'ils sont à l'extérieur dans le froid. La version pour le soldat sert également d'uniforme de reconnaissance.

Coût : 6-10 po.

Surcot

Un surcot est un vêtement ample porté sur une cotte ou sur une tunique. Il y a plusieurs styles de surcots, certains sont avec manches, à capuches, à cape ou toute combinaison qui en découle. L'usage essentiel du surcot est d'offrir une autre épaisseur pour tenir chaud et il est porté par les classes moyennes.

Coût : 5-10 pa.

Tabard

Un tabard est une pièce d'habillement ample, rectangulaire qui pend à l'avant et à l'arrière par-dessus la tunique. Il servait à l'origine à protéger l'armure des rayons du soleil, gardant celui qui la portait légèrement plus au frais, mais il a évolué en un vêtement adopté par les hommes et les femmes qui ne portent pas d'armure. Le symbole d'une personne, les couleurs, les armoiries ou d'autres marques d'identification sont d'ordinaire reproduits sur ce vêtement.

Coût :4-8 pa.

Tablier

Les tabliers sont portés pour quantité de raisons. Les usages les plus courants en sont la protection des vêtements et du porteur de tablier. Il peut aller du simple tablier en tissu porté pour préparer un repas à



celui en cuir porté par le forgeron. De tels tabliers sont faits en cuir épais et sont destinés à protéger celui qui le porte des étincelles qui sont projetées et des copeaux de métal.

Coût : En tissu : 5-8 pa, en cuir : 8-12 pa

Tunique

Ce vêtement qui se porte directement sur le corps est passé par la tête et peut être fabriqué avec ou sans manches. Il peut être resserré à la taille. Ce vêtement peut arriver à hauteur des genoux ou des chevilles et on le nomme parfois cotte.

Coût : 5-10 pa.



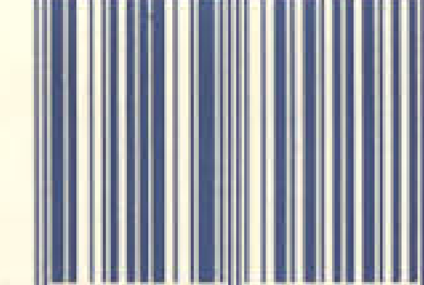
Advanced **Dungeons & Dragons**®

Guide du Maître/Supplément de Règles

Le Catalogue des
Armes
et
Équipements

À un moment ou à un autre, tout Maître de Donjon se retrouve devant des questions telles que "Quelle est la différence entre l'armure à bandes et l'armure feuilleté? ou encore, "À quoi peuvent bien ressembler toutes ces armes d'hast ?" Les MD comme les joueurs seront enchantés de trouver des réponses à ces questions – ci et à d'autres concernant l'équipement dans ce Catalogue des Armes et Équipements. Généreusement illustré, ce livre fournit de précieuses descriptions et des schémas de tout un choix d'armures, d'armes et de bardes, ainsi que d'objets importants au niveau vestimentaire et de l'équipement. C'est un volume essentiel pour le personnage bien équipé!

ISBN 1-873799-29-2



2123 F

142,00 Frs

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA

TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom